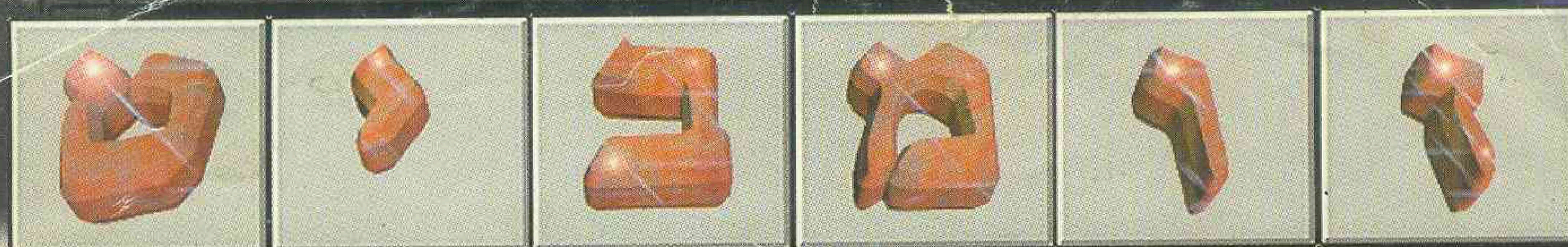
מגזין מחשבים צעיר • גיליון מס' 17 • מרץ 1996 • המחיר 17.50 ₪ • באילת 15.00 ₪ • 60 עמודי צבע



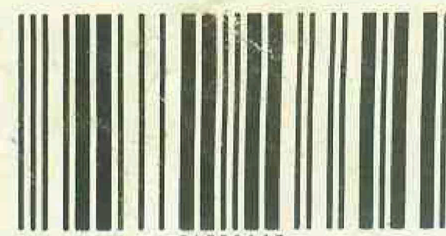
זומביט טס לחלל

אסטרונומיה

אסטרולוגיה

והמון המון

מדע בדיוני



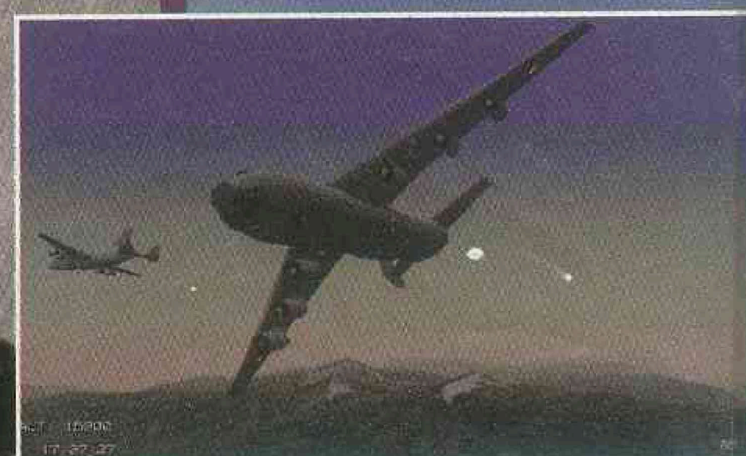
http://www.shani.net/zombit

חדש מבית מחשבת

הסימולטור החם של השנה

EF 2000

















סימולטור

EF-2000

מדמה מטוס הקרב המתקדם והטוב ביותר, המהווה את השילוב האולטימטיבי בין משחק מחשב לבין סימולטור.
תחושת המציאות, הדיוק הרב בפרטים ולמעלה מארבעה מיליון קילומטרים של מיפוי זירות שטח, יאפשרו גם לשחקן המתחיל והלא מיומן להיכנס היישר לדו-קרב אווירי.
EF-2000 מצויד ביכולת בינה מלאכותית מתקדמת כך שלא יוצר מצב בו חטוס פעמיים באותה משימה.
לבחירתך 30 מטוסים מסוגים שונים במודלים מדוייקים להפליא.
המשחק תומך בקסדת VIRTUAL REALITY מסוג I-GLASSES הנמכרת בחנויות מחשבים.



מחשבת-הרפתקאה שאינה נגמרת

בית מחשבת, מרכז שיווק: רח' ארלוזורוב 28 הרצליה 46448 טל': 09-552402 פקס': 09-552413 מחלקת תמיכה: טל': 09-552417

זומביט

עורכת: **נאורה שם־שאול**
עיצוב ממוחשב: **משה אלחנתי**
הפקה ועיצוב מלל: **לילך גול**
עורכת משנה: **עדי עליה**
עימוד ממוחשב: **איריס ניצני, עדי אורן**
סגן עורך טכנולוגי: **נמרוד קרת**
מנהל ומעצב אתר האינטרנט: **מייק רוזן**
צייר המערכת: **קורן שדמי**
עיצוב תוכן: **אדם כהן**
משתתפים קבועים: **תום ברגר, ערן פיין, רן הרוש, טל גוטמן, בועז רונקין, טל פרץ, ליאת גלר, דוד מאואס, אייל מושקוביץ, נרי פרידמן, רן כוכבי, יניב קסנר, אמיר אבירי, דורון פרידמן, אבנר הנמן**

מו"ל: **כ.פ. עתונות ותקשורת בע"מ**
עורך אחראי: **אורן ציבלין**
מנכ"ל: **אורלי עטיה־רוזנבוך**
סמנכ"ל: **שירי אבישאול**
מזכירת מערכת: **שיר ליטבק**
מחלקת מודעות: ☎ **03־5180871**
מחלקת מנויים: **טלי נגראה, נורית סייר, חגית שימל** ☎ **03־5180870/4**
כתובת המערכת: **דרך בן־צבי 84, תל־אביב 68104**
☎ **03־5180820 (רב קוי)**
FAX **03־6820401**
הפרדות ולוחות: **ח.ש. חלפי בע"מ**
הדפסה: **צ.צ הפקות והדפסות בע"מ**
כריכה: **"צבי ובניו"**
הפצה: **בר** ☎ **03־6952118/9**

אין המערכת אחראית לתוכן המודעות ואינה מחזירה כתבי יד

ISSN 0793-3096

להזמנות טלפוניות ולבירורים 177-022-3733

בגיליון הבא: ריגול

הצפנה, פשעי מחשב, ריגול תעשייתי, האזנות סתר ותיחמונים אחרים

הקיר של נאורה

מי אנחנו? מה אנחנו? ביקום הגדול, בחלל האינסופי.
פסיק קטן ותו לא. אבל קשה לנו לעכל את זה. תמיד נילחם בנביאי זעם כמו קופרניקוס (עמ' 12) ונתעקש על היותנו יחידים וחשובים, מרכז היקום.
ומה עשינו כדי להתמודד בכל זאת עם האפשרות הזו? המצאנו את המדע הבדיוני (עמ' 52־44). שנים ארוכות שהז'אנר הזה קיים ומתפתח ומלווה אותנו בהיפותזות ופנטזיות על מקומות שעדיין לא הגענו אליהם. והטכנולוגיה, היא מתפתחת בצעדים מהירים ומממשת את החלומות הללו. יתרה מזאת, מומחים רבים טוענים שהתפתחות הטכנולוגיה מואצת וניזונה מרעיונות המדע הבדיוני, עד כדי כך שלעיתים אנו יכולים לראות השפעה ישירה של הסופרים הבדיוניים על חוקרי המדע. זה מתחיל עם מלחמת הכוכבים, ולצערנו, ממשיך בדרך כלל עם מלחמות אחרות.
ומה אנו מקבלים בתמורה? הטכנולוגיה מאפשרת לנו, כהיזון חוזר, להמשיך ולבדות הלאה והלאה, לדמיין ואף לדמות את הבדיוני בפרוטו־טייפים של וירטואל־ריאליטי, במשחקי סימולציה וחלליות מולטי־מדיה (26־23), בטלסקופים ואתרי מחקר ברשת (17־14).
יש עתיד לעבר ויש עבר לעתיד ומה שנשאר קבוע הם הלבטים המוסריים והחברתיים (עמ' 57־56, 19־18), עניינים של אמון ואמונה, מאבקי כוחות אנושיים והרבה תסכול של האדם הקטן.
טוסו לחלל ותעשו שם חיים. תחזרו ותספרו לנו אם כדאי...

נאורה



http://www.nasa.gov

מי שרוצה לטייל בחלל
ולא יודע מהיכן
מתחילים – שיתחבר
לאתר של NASA
וימשיך משם.

הקיר שלכם

http://www.shani.net/zombit

מעתה ניתן להתקשר לטלפון התמיכה באינטרנט גם מחוץ לשעות התמיכה ולהשאיר הודעה עם תיאור הבעיה: 09-426137

שוק ג'וק

$ למכירה 386 4RAM, HD 95MB, SB16BIT.PRO, מקלדת, עכבר, ג'ויסטיק, מסך "SVGA14, כוננים 1.2+1.44. כולל תוכנות ומשחקים. 08-9213291 – דני.

$ למכירה 486 DLC + 4MB + H.D – 2,500 ש"ח. 03-9366144 – אלון.

$ משחק מחשב "זול 2" באריזה המקורית ב-99 ש"ח בלבד.

* משחק מחשב כדורגל ליברפול עם רוני רוזנטל ב-50 ש"ח בלבד. 03-580840 – משה דוד.

$ חנות ייחודית למחשבי פנטיום 586. משחקים בתצוגה להנאתכם, נקודת אינטרנט, שיעורים פרטיים וקורסים. מח-שב-נא, דוד אלעזר 8 (צמוד לקניון ערים), כפר-סבא, 09-452256.

$ 489DX + במצב חדש 33MHZ, זכרון, עכבר, MB527HD + FXFIGHTER + MK3 ועוד... מסך 14 אינץ' SVGA + כוננים 1.2+1.44. SB16 + רמקולים איכותיים + CD.ROM במהירות כפולה של sony.

* משחק DARKFORCES בדיסק CD.ROM: 220 ש"ח.

* מדפסת סיכות SYTIZEN 200GX.

03-9366893 – נועם.

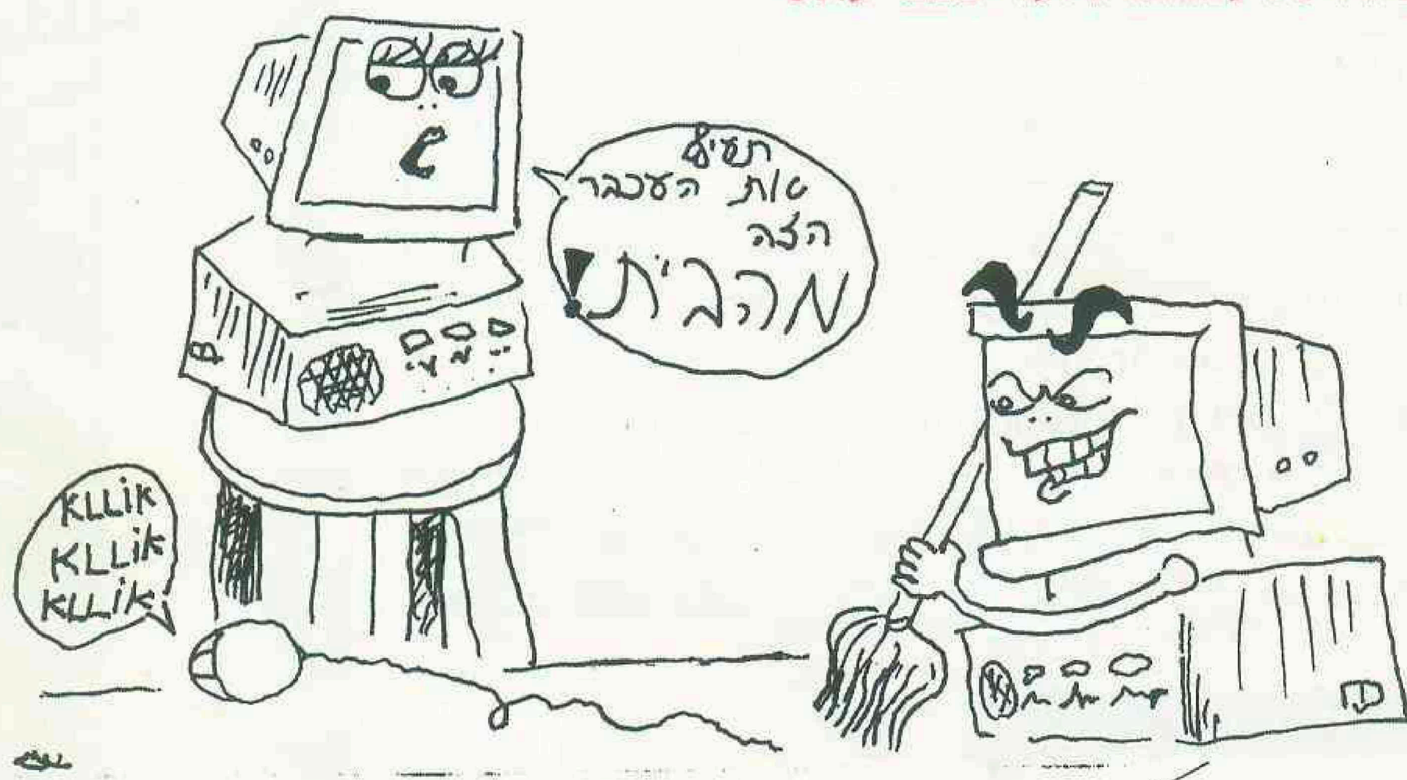
$ CD-ROM עם משחקים ל-WINDOWS של מיקרוסופט ב-39 ש"ח + מתנה.

"CAR&DRIVE" של "ELECTRONICARTS" תומך כרטיס קול ב-39 ש"ח + מתנה.

"BATMANCOMBACK" של "GAMETEK" תומך כרטיס קול ב-89 ש"ח + מתנה.

מאגסון + 2שלטים + 2קלטות + ציוד נלווה + מתנה ב-119 ש"ח. טלפון 09-925629 – אריאל.

$ למכירה מחשב 486/DX2 עם 8 מגה זכרון, סאונד-בלאסטר 16, סי.די.רום מהירות כפולה ודיסק 420 מגה, מסך 14 אינץ'. טלפון: 09-915639, 03-9366993.



ציורו של עמנואל גילעדי מכפר עולש

♻ אפרת וחגית מוחות על ההגדרה שהתפרסמה בכתבה על משחקי תפקידים ש-DRAGONLANCE הינה סידרה שטחית. הן טוענות שכל משחקי ה-D&D שבעולם לא מגיעים לרבע מהעומק שלה.

♻ איתי מנור ומאור זגדון מוחים בזעם על כתבה והציון שניתנו למשחק FIFA96 בגליון 16. הם מפנים את תשומת ליבנו שהשליטה במשחק טובה בהרבה מכפי שנכתב עליה ושגירסת הסי.די.רום מכילה מולטי-מדיה ברמה גבוהה ביותר (כמו למשל שדרן משתלהב וקטעי וידיאו עוצרי נשימה). תודה.

על חידושים

חידושים, חדשות והמצאות... חידושים, חדשות והמצאות... חידושים,

❧ SUN דוחפת במרץ את שפת התיכנות החדשה JAVA שהחלה בפריצה הגדולה כשפה אידאלית לתיכנות אפליקציות לאינטרנט אך מוכיחה את עצמה כתחליף מרענן ל־++C גם ביישומים מקומיים. כעידוד הכריזה SUN על תחרות נושאת פרסי ענק בין המפתחים שהזדרזו ללמוד אותה – http://javacontest.sun.com (גם אנו נקדיש לה כתבה נרחבת בגיליון הבא). גם חברת התוכנה "בורלנד" נרתמה בהתלהבות לקידם הפצת השפה והיא מפרסמת את JavaWorld – עיתון האינטרנט למפתחי JAVA.

❧ עיתונות אלקטרונית:

"שמש" – של "קו מנחה". מיועד לשוק ההון, כולל מידע בורסאי נרחב.

NewsGuide – כלי שיווק, קידום מכירות ופירסום באינטרנט. השתתפות ב"מרכז עסקים" תמורת 495$ בחודש.

"עיקר החדשות – היי־טק" – עיתון פקס חדש בענייני מחשבים של "דורן תקשורת" (09־460555).

"גלובס" – מעכשיו מדי יום באינטרנט – http://www.globes.co.il

❧ "קומפי" המקלדת המוצלחת לילדים בגיל הרך משווקת בחנויות צעצועים בעולם, "שוורץ" בארה"ב ומעתה גם ב"טומי" בצרפת. בהצלחה.

❧ דלתה פילם החלה לשווק מצלמה דיגיטלית חדשנית של קודאק – מתחברת לכל סוגי המחשבים ומלווה בתוכנה לעיבוד תמונות.

❧ "ידע", נציגת "אפל" בארץ, מורידה מחירים (גם לסטודנט "תפרן" מגיע מקינטוש) כצעדי הצלה למצב החרום.

❧ על רקע מחסור חריף בכוח אדם מקצועי בתעשיות הטכנולוגיה – 3000 תלמידי תיכון מצטיינים נפגשו עם ראשי תעשיית ההיי־טק בישראל (בכנס איל"א האחרון) והחלו לתכנן את עתידם המשותף. תתחילו לחשוב על זה גם אתם.

❧ הוצאת "פוקוס־מחשבים" הוציאה לאור כמה ספרים חדשים וחשובים. ביניהם: ערכת לימוד למעבר אל "חלונות 95", לימוד ויז'ואל־בייסיק 4, ועוד.

❧ אזעקת שווא הגיעה הגיעה לרבים באינטרנט – וירוס בשם GOOD TIMES הנשלח כקובץ בדואר האלקטרוני. הטענה היא שהוא מופעל באופן אוטומטי והורס את הדיסק, אך מסתבר שזה לא כל כך פשוט לגרום לזה לקרות – אז אל תיבהלו.

ריח טוב ותיאבון גדול לאוהבי DESCENT...



חזור שנית

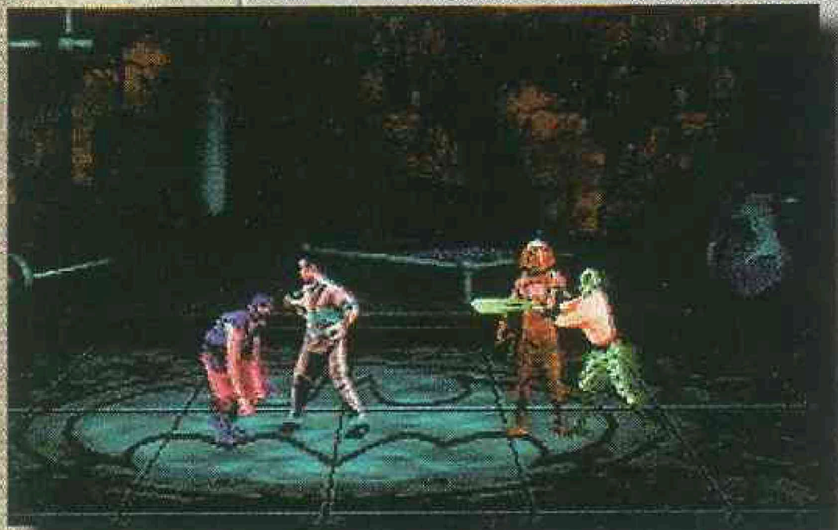
DESCENT הוא אחד המשחקים האמינים, המפחידים והתלת־מימדיים הכי טובים שיצאו למחשב אישי. נכון להיום מדובר במשחק [היחיד] מסוגו שמשקף אווירה תלת־מימדית אמיתית עם חופשיות מוחלטת. DESCENT 2 מבטיח לרתק אתכם למסך עם שלבים חדשים (30), חלליות חדשות (18) וכמובן, כלי נשק חדשים (13). יש גם גנבים השואבים את מגן החללית או גונבים רובים, יש רובוט מנחה שעוזר לכם ועוד הרבה חידושים. ניסיתי את גירסת ההדגמה של המשחק, ואני מוכרח לציין שהיא פשוט מדהימה ושווה כל דקת צפייה.

טל פרץ

ומשחקים שבדרך

אקשן! באטמן יוצא מהסרט ישר אל המסך. אקשן!

חזרתו של הגיבור בשחור



הוא שוב חוזר, אבל הפעם גם אנחנו, בעלי המחשב האישי, נזכה לגלם את דמותו בזכות חברת ACCLAIM, שהחליטה לייצר גם גירסת PC למשחק המכות המצוין הזה. המשחק נוצק בתבניתו של הסרט השלישי בסידרת סרטי באטמן, "באטמן לנצח". זהו משחק מכות לכל דבר והוא לא מחדש הרבה בתחום, אבל בכל זאת הוא טוב, מהיר ואינטנסיבי, כיאה לחברה שיצרה את MORTAL KOMBAT. כתוצאה מהקירבה המשפחתית בין שני המשחקים, גם סגנון הגראפיקה שלהם דומה: הדמויות הן בעצם דיגיטציות (מעין צילומים ממוחשבים) סרוקות ומפורטות של שחקנים אמיתיים, שנעות בצורה חלקה ומשכנעת, ללא גמגומים. את המשחק עצמו ניתן להשוות ל־FINAL FIGHT הקלאסי של חברת CAPCOM, שבו דמות השחקן מתקדמת על פני המסך ונלחמת נגד כמה אויבים בבת אחת, שלא כמו ב־MK. זה דווקא חידוש מרענן בגל משחקי האחד־על־אחד שתקף אותנו לאחרונה, אבל זה לא אומר שאפשר לשכוח מכלי הנשק ומהמכות המיוחדות. להיפך. הוא יכלול מבחר עצום של טריקים חביבים וקטלניים הלקוחים ישר מעולמו האפל של איש העטלף.

הדובדבן בקצפת של משחקי תפקידים. מממ...

מבוכים מרובי משתתפים



חברת BLIZZARD הצעירה כבר הספיקה לבסס את מעמדה כאחת מיצרניות משחקי המחשב הטובות והמקוריות שיש היום בשוק, תודות לרשימת משחקים מצוינים מבית היוצר שלה. את מירב הקרדיט היא קיבלה כשיצרה את סידרת WARCRAFT הקלאסית, ועכשיו היא מנסה את מזלה בתחום משחקי התפקידים הממוחשבים עם DIABLO, משחק מבוכים ודרקונים רחב יריעה מהסוג הטוב והישן. "דיאבולו" משוחק מזווית אלכסונית, בדומה לזו של סידרת משחקי ULTIMA הארוכה. המתכנתים מדגישים שלמרות הגראפיקה הנפלאה והסיפור המקורי, הדובדבן האמיתי בקצפת של "דיאבולו" הוא האפשרות לשתף בו עוד כמה חברים, תחת חיבור מודם או רשת, מה שהופך את העניין לחוויה מציאותית מיוחדת במינה. ניתן לשחק כחבורה או כיריבים, כאשר לכל דמות יש תכונות אופי וכושר שיפוט של השחקן שלה, ממש כמו במשחקי תפקידים אמיתיים. "דיאבולו" אמור לפרוץ אל המסכים לקראת אמצע השנה, ומביני דבר מעריכים שזה יהיה משחק התפקידים המוצלח של 96'. אנחנו מחכים.

ריח שרוף עולה מליגת המכללות...

שחקן מתחיל



כחובב משחקי ספורט למחשב, ובמיוחד משחקי כדורסל, די התאכזבתי מגירסת ההדגמה המוקדמת של NCAA CHAMPIONSHIP BASKETBALL שקיבלתי מחברת GT INTERACTIVE האמריקאית. כפי שזה נראה כרגע, אין בכלל מה להשוות בינה לבין NBA LIVE המדהים של ELECTRONIC ARTS. אבל, בנדיבות האופיינית לנו, ניתן ל־GT את ההנאה שבספק ונחכה למוצר המוגמר לפני שנחרוץ את גזר הדין הסופי.

NCAA הם ראשי התיבות של ליגת כדורסל המכללות בארה"ב, ליגה שרוב בוגריה לובשים מאוחר יותר את מדי ה־NBA. כלומר, ליגת הכנה ומבחן לצעירים בני 20 פלוס שחולמים לשחק את המשחק הגדול (ביניהם תוכלו למצוא גם את דורון שפר במכללת קונטיקט). המשחק משלב את כל קבוצות המכללות על כל שחקניהן (מעודכנות לעונת 96'־95') עם כל אופציות המשחק הרגילות: אליפות, משחק ידידותי, אימון וכו'. מהדמו אפשר כבר להבין שהגראפיקה כאן בכלל לא מרשימה והשליטה די חלשה, ולמרות ש־GT יצרה כבר כמה משחקים נחמדים, אני מריח כאן החטאה.

דורון פרידמן

למה לשאול למה

הוויכוח על עתידה של תוכנית החלל האמריקאית ניטש כמעט מיום היוולדה. מאז שהרוסים פרשו מהזירה ומההתחרות על כיבוש החלל כבר אין לאמריקאים בשביל מה להתאמץ

באחד הימים שטופי השמש של הזמן האחרון יצאתי אל הרחוב בתום לב, כשלפתע דרכה רגלי בשארית סימפטית של צואת כלבים. נעלי החדשות והמסוגננות השמיעו ספלאש חינני כשהאפטרשייב מתוצרת חברת "הפודל בובי" עטף אותן, ובעוד אני נדהם מעוצמת הדיאלוג בין הנעל לשארית הפליטה סיננתי לעצמי את המשפט הקל להישכח: "צעד קטן לערן ולנעל שלו – לאטמה איומה לבעלים המניאק של הכלב שאני רואה בצד השני של הרחוב". שניה מאוחר יותר גיליתי שבעליו של הכלב הוא גם בעל מכון הקראטה הסמוך, מה שהוביל להפיכתי המיידית לשוחר שלום. בכל זאת, נותרתי עם זכרון המשפט, פרפראזה מודרנית על משפט של אדם בלתי נשכח... אה... ניל דיאמונד, לא, לואי ארמסטרונג, נו, האיש שהתפרסם בכל העולם בשנות השבעים... לא ג'ון לנון... ניל ארמסטרונג!

ארמסטרונג הוא האיש שדרך על הירח, האיש שהגשים את הפלא הגדול מכולם (חוץ מעורו הלבן של מייקל ג'קסון) של המאה העשרים, שהמריא מעבר לאטמוספירה, אל הכדור הרחוק ההוא, מושא החלומות של כולנו. במקביל הוא גם הגה את הרעיון הגאוני למכור מסטיק מגעיל שעליו העתידה האלמותית "בגיל 21 תגיע לירח". בטח, כמו שקלינטון לא לקח לריאות.

אודסה לוואסילי, עבור

בימים האחרונים ניטש ויכוח עז בין אלה השואפים לקצץ עמוקות בתוכנית החלל האמריקאית, לבין התומכים בה בכל מאודם, במטרה לכבוש עוד ועוד שטחים לא מוכרים ברחבי הגלקסיה.

בסרטו הנפלא, המרגש והמצחיק של פיליפ קאופמן "הצוות המובחר" מוצגים אחורי הקלעים התובעניים של תוכנית החלל, שבה העניין בגיבורים מנפנפים לאומה אובד במהירות, ונוצרת דרישה לדם, לנחיתה על הירח, לכיבוש היקום או סתם לאיזו דראמה עקובת דם. הוויכוח על עתידה של תוכנית החלל ניטש מיום היוולדה, עקב העלות הגבוהה שלה ועליונותם של הרוסים בשנים הראשונות לקיומה. כן, רוסיה, ענק מובס, היתה פעם חשובת המעצמות במירוץ לחלל. קוסמונאוטים, כך קראו לחיילי החלל שלה, ואנחנו רק יכולנו לדמיין את מרכז החלל באודסה קורא בקשר "אפס אחד לוואסילי, אפס אחד לוואסילי, אתה רואה את וושינגטון טוב מלמעלה?" וואסילי עונה בגיהוק גדול עקב שתיית יתר של וודקה רוסית זולה. ובכן, לא עוד. הדוב הרוסי אינו במשחק יותר, והאמריקאים חשים שאין להם נגד מי להתחרות, ועל כן אולי כדאי לוותר על תוכנית החלל. בסך הכל, להוציא כסף כדי להעשיר את הידע האנושי זה בזבוז גדול... הרבה יותר מרשים לנקנק את הקרמלין. בעיני המתנגדים לתוכנית, למצוא עוד מקומות מחוץ לכדור הארץ שבני האדם יוכלו אולי לחיות בהם בעתיד נשמע הרבה פחות סקסי מאסטרונאוט אמריקאי מחטיף סנוקרת חסרת כוח משיכה לרוסי אכזר, 200 מטר מגאנימד.

בעיני, עצירת המרדף אחרי ידע חדש בעולמות הנמצאים אי שם בחלל השחור והמרתק שמעלינו היא סוג איום של הרמת ידיים – עצירה של הדחף הקסום ביותר של האדם, הדחף לשאול למה.

מי רוצה להיות בבון?

הרי מי שלא שואל למה ואיך ואיפה, ומשחרר מדי פעם איזה "וואו" ו"יו איזה יופי, בחיים שלי לא ראיתי דבר כזה", או מבקש ממישהו אחר לומר לו איפה נמצאת אוזבקיסטן, או למה דברים נופלים למטה, או מה זו דיכוטומיה, יגלה מהר מאוד שהוא הופך לבבון קטן. יצור חמוד עם שערות על החזה, שיודע להזמין סרטים בהום סינמה ולהגיד בקול מרשים "אינטרנט", אבל כזה שאיבד את הדחף לדעת והרצון לגלות עוד פיסה מעולם הלא נודע.

כשאירע אסון החלל של מעבורת החלל צ'אלנג'ר ראיתי, לצד האסון הגדול, את הולדתם של גיבורי החלל החדשים הראשונים. מותם ההירואי של של החלוצים במעבורת, ממש אל מול מצלמות הטלוויזיה, בנסיון לתור מקומות חדשים, היה בעיני מתכון ברור ליצירת מיתוס חדש, שעליו יחונכו מיליוני ילדים שיחלמו לכבוש את החלל הרחוק, לא את המגמה לתקשורת של המכללה למינהל.

והמחשבה המפחידה ביותר באה כשנזכרים בעובדה שאם היו מפסיקים את תוכנית החלל האמריקאית מוקדם יותר, אולי לא היינו זוכים לראות את "מסע בין כוכבים" ו"בבילון 5". כמה נורא...

פינת העצה הקטנה

פינת העצה הקטנה שמחה להכריז על כניסתה לעולם האינטרנט. לא שלא הייתי מחובר קודם, אבל עכשיו אני קצת יותר בשל להעניק לכם מהידע הדמיקולו המועט שצברתי. זאת אולי עצה למתחילים, אבל היא יכולה לחסוך להם המון זמן בשעת השיטוט.

אחד השלבים החשובים בעבודה על הנט הוא ההיכרות עם הבראוזר (חפשן) שלכם. לרוב המשתמשים יש בראוזר מסוג נטסקייפ מאחת מגירסאותיו, חפשן משובח שהפך כמעט לסטנדרט בכל רחבי הרשת.

אחת מהצרות הרווחות בעבודה עם הבראוזר הזה, שנועד לעבודה בסביבת WWW, הפורמט הגראפי של הנט, הוא זמן הטעינה של המידע הגראפי.

כשהבראוזר צריך להעלות רק חומר כתוב (טקסט), זמן העבודה והטעינה של כל מסמך מתקצר בהרבה, משום שקצב העברת התמונות מזמבר ומאיט את כל התהליך.

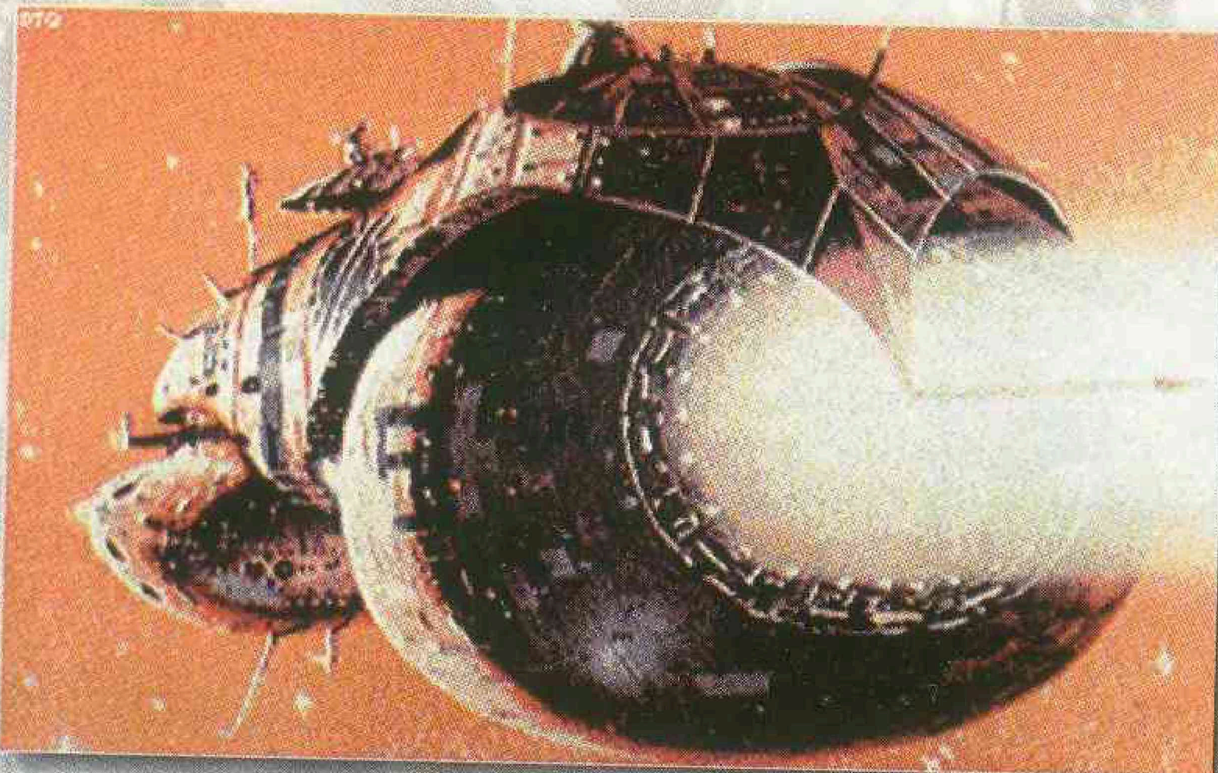
אם תיגשו על הבראוזר שלכם ל־options ותלחצו על general preferences , תוכלו לשנות שם את האפשרות לטעינת התמונות במקביל לכל המסמך לטעינת התמונות רק לאחר שהמידע הכתוב הועבר כבר.

בחירה זו תאפשר לכם להתחיל לקרוא את המידע הכתוב בזמן שהתמונות ייטענו, ואם תרצו לגלוש באמצע למקום אחר תוכלו לעשות זאת מיד, בלי להמתין לטעינת כל המסמך על הגראפיקה שלו.

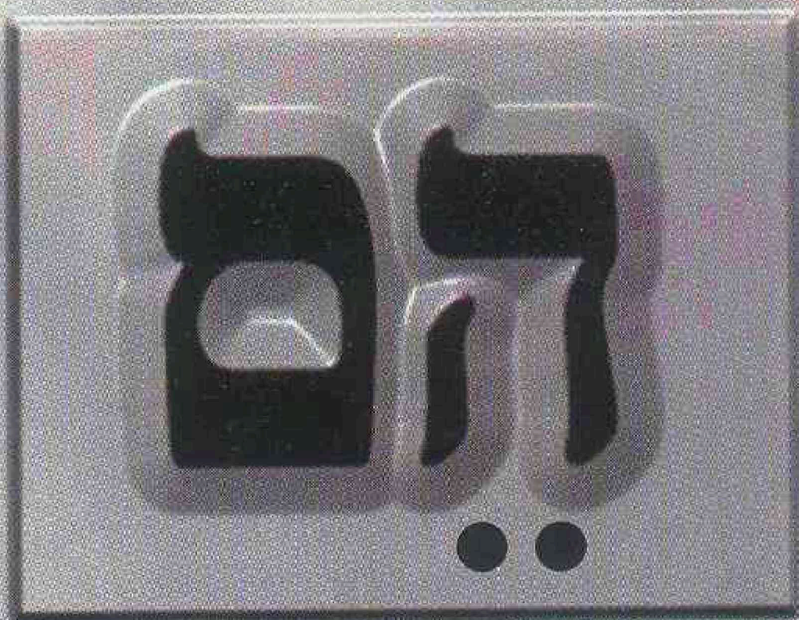
בהזדמנות זו אני שוב מפציר בכם לשלוח לי תגובות, הצעות, שאלות ובונבונירות הנוגעות למדורי, דרך הדואר האלקטרוני שלי:

.fine@netvision.net.il ■

סיפורים מהחיים



ערן פיין



סיפור מהחיים, עם כל האלמנטים המוכרים: בית, ילדים, עבודה, תשוקה ודרקונים

כשהראשון הגיע היינו עסוקים בהחלפת חיתולים לשירונת ובהכנסת המפית לתיק הפסקת העשר של יואל. אגלי טל טפטפו מהווישרים של הסובארו בזמן שסיגי מזגה חלב לקפה שלי. לקחתי את העיתון והסופגניה שמאחורי הדלת והתרווחתי עם כוס התה מול שלי חיימוביץ', שבדיוק סיימה לדון בפרישתו הצפויה של מישהו מהפריימריס. נשקתי לסיגי וירדתי בצעדים קלילים למכונית.

כשהשני הגיע הרדיו ניגן שיר של פורטיס, מלווה בצפירות האינטגרליות מהפקק הרגיל שמצטבר בדרך נמיר. הוספתי כמה משלי. גם אני מגיב ללחץ בצורה מטומטמת. דיווחים על תאונה בגהה רק הגבירו את אחוזי הקריזה, ועימם את הדציבלים. פורטיס צרח כדי להתגבר, ובסוף התייאש והתחיל לצפור גם הוא.

גירוד שבעת ההרוגים מהכביש רק הגביר את העיכוב. הגעתי חצי שעה אחרי ונתתי לבוס את ההסבר המלא והשיגרתי. אשתו עזבה אותו אתמול והוא היה עצבני, כך שאחרי הצרחות והכמעט־פיטורין נכנסתי למשרדי ועברתי על רוטינת הדו"חות המחורבנת.

כשהשלישי הגיע ציירה סיגי דרקונים במחברת הצהובה שלה, בכיסא השלישי בשורה השניה, המקום שאליו נשאו גברברי החוג למשפטים את עיניהם, או לפחות אלה שלא קלטו שהיא נשואה + 2. ההרצאה של ד"ר ארלנסקי היתה כל כך משעממת עד שאפילו נשות החוג העדיפו ללטוש מבטים לעבר סיגי. זו, לא מודעת לראשים המופנים לעברה, שקדה במרץ רב על הרגל הימנית של הדרקון שנחר בשלווה.

כשהרביעי הגיע, יואל נתפס מעתיק במבחן בהיסטוריה ונשלח הביתה בבושת פנים, מגמגם משהו על שיעורים עם הבת של השכנים. שניהם שיחקו עם שירונת בשטויות שיכולות רק לדכא תינוקות. אחר כך נכנס שלמה, החבר של בת השכנים, נעל את הילדים בחדר לחצי שעה, אלוהים יודע בשביל מה, ואחר כך הוא ויואל ערכו קרב אגרופים בסגה ושירונת החלה לבצע סידרת צרחות מחרידה.

כשהחמישית נכנסה, המדינה אכלה ארוחת צהריים בסנדוויצ'ים עטופים במדור העסקים שהיא קוראת בבוקר. ערפאת התקשר כדי להגיד שהוא כועס על ההפקעות. אנחנו, במקום לומר לו שיגיד תודה על השני מיליארד דולר שקרענו את התחת כדי להשיג בשבילו, ועל זה שהוא והחברים שלו לא בכלא, גמגמנו משהו לפלאפון ואמרנו ביי. ערפאת פרק את התסכולים שלו בטלפון לקלינטון, המדינה גמרה לאכול, התלוננה על כאבי הגב שלה והוציאה טטריס מהכיס.

כשהשישי הגיע, סגרה סיגי בעדינות את מחברתה הצהובה, שבה נוסף כעת דרקון מערות כתום, השתחלה במהירות בין קהל הסטודנטים והזדחלה על קטנוע הביתה, עוצרת בסופר לקנות פירות, שניצלים וקוטג'. היא נכנסה הביתה, הכינה רמדיה וטיגנה צ'יפס בהיסטריה הרגילה. בינתיים התקשרו מגאלופ ושאלו על הרגלי הצפיה בטלוויזיה, והיא אמרה להם ללכת להזדיין.

יואל, שירונת והבת־של נכנסו שמונה דקות אחרי שהאוכל היה מוכן, התיישבו בפוזה חצי מתנצלת ואכלו. הבת־של ביקשה מקדמה על הבייביסיטינג, כי היא עוברת החודש לגור בשכירות עם שלמה בגבעתיים. סיגי אמרה שלא, בגלל המדד, והבת־של קיללה אותה בלב לקחה את תיק העור השחור שלה, אמרה צ'או ונכנסה למעלית כי התעצלה לרדת שלוש קומות ברגל.

כשהשביעי והשמיני הגיעו יצאתי מהמשרד עם מיכל, שאותה אני לוקח טרמפ באופן קבוע ואפלטוני בכל המובנים. ביציאה הבחנתי שמכונית אחרת חוסמת אותי. הזמנתי גרר, התקשרתי לסיגי להודיע שאני מאחר, ושוחחתי עם מיכל בינתיים. מיכל אומרת שיש לה כוונות להישאר במשרד גם אחרי הסטאז', ואני אומר שאנסה לברר בשבילה עם צוקרמן. דיברנו גם על "פופוליטיקה" משלשום ועל דייויד ברוזה ב"צוותא" מחר. כשהגררניק הגיע אמרנו לו להעיף את הכלי של המניאק החוסם קיבינימט. זה עלה לי חמישים שקל, ואני רשמתי את מספר האוטו כדי לתבוע אחר כך. העיכוב גרם לנו לפספס את הפקק של אחרי העבודה, כך שהאיחור לא היה קריטי.

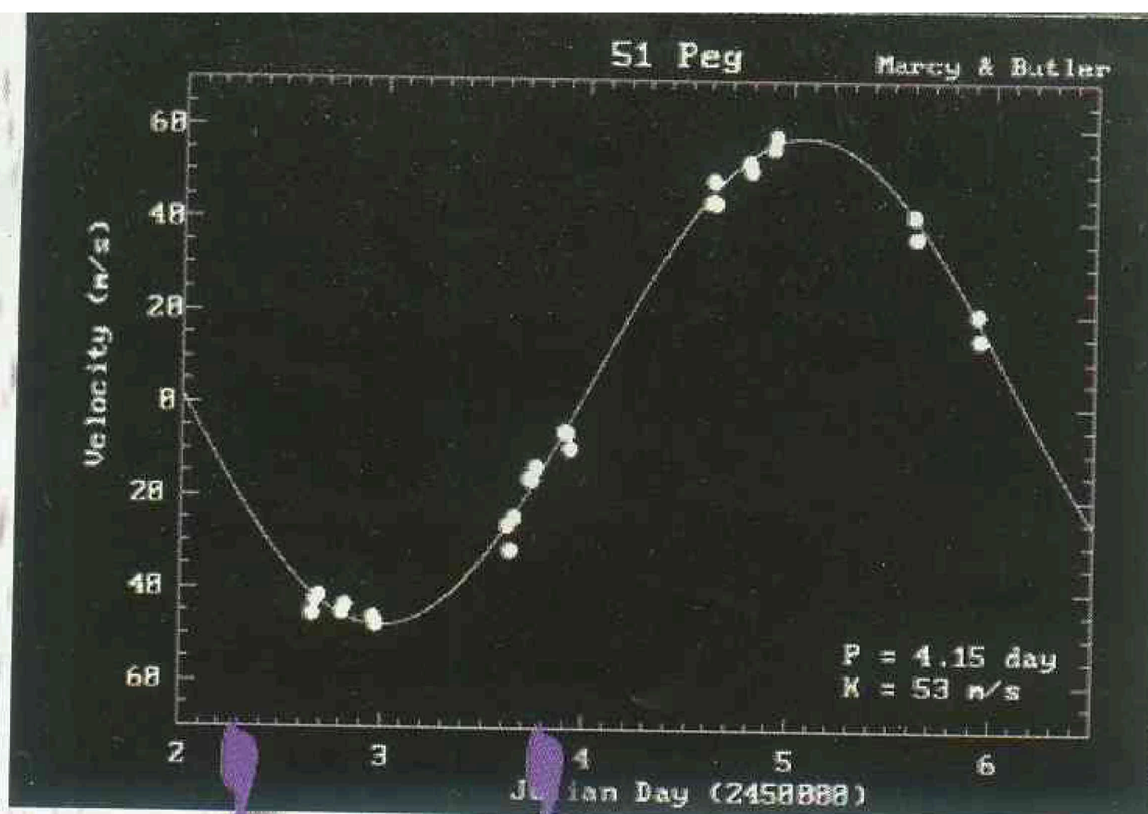
כשהתשיעי הגיע, כולם במזרח התיכון היו דבוקים לטלוויזיה. השליח של הפיצה הגיע בזמן כרגיל, למרות הטריקים, ולא הצלחנו לקבל את השש־הנחה. כשהתלוננו שהפיצה קרה הוא אמר שנתקשר לפיצריה, אז ויתרנו מראש. במהדורת החדשות בעל רצח את אשתו, פיגוע ליד חברון, תאונה בגהה ומשהו על ערפאת, הפקעות או משהו כזה... ב־NYPD המצב היה דומה, אבל הם, להבדיל, הכניסו את כולם לכלא.

אחרי הפיצה השכבנו את הקטנים וסוף סוף יכולנו להיות לבד. באמצע שירונת צרחה והיה תורי לבדוק, וכשחזרתי סיגי כבר היתה עם החיוך המטופש הזה. שנאתי את שירונת במשך עשרים הדקות הקרובות עד שנרדמתי.

כשהעשירי הגיע כבר היה אמצע הלילה. הוא בא בשקט, כמו שומר שצריך להעיר את זה ששומר אחריו ולא נעים לו. הוא סגר את העב"ם הקטנטן עם השלט וצעד בשביל הצר אל הגבעה, נזהר לבל יבחינו בו הנרקומנים של הרחוב, מזמזם לעצמו בשקט משהו בקטאולית.

"משהו השתנה?" שאל את התשיעי. "כלום", השיב לו, בדיוק כמו בעשרים השנה האחרונות. "באיזה צבע הדרקון?" שאל. "כתום", השיב התשיעי. העשירי ציין זאת בפנקס הקטן שלו ונפרד מהתשיעי לשלום. זה צעד בשביל לחניון הקטן והמריא חזרה, והעשירי לקח את המשקפת במקומו. חתולים זללו את שיירי ארוחת הערב של האנושות, וכלב הטיל מימיו על הומלס ישן. עוד הקפה תמה וצבע חדש התווסף לסקאלה הגדולה. ■

אבנר הנימן



אנחנו לא לבד

הודעה מרעישה. קופרניקוס צדק. כבר לפני חמש מאות שנה הוא טען שאנחנו לא לבד ושכדור הארץ אינו מרכז היקום. בשנה האחרונה, לאחר עשרים שנות תצפית, נתגלו שלוש פלנטות חדשות די קרובות לכדור הארץ. הן סובבות כוכבים דמויי שמש ויתכן שמתקיימים שם סוג מסויים של חיים

באוקטובר האחרון התגלה הכוכב "פגסוס 51" ובחודש שעבר התגלו שתי פלנטות נוספות, אחת הסובבת את הכוכב "בתולה 70" והשניה נעה סביב "דובה גדולה 47". אלו הם פירות המאמצים של "ציידי הפלנטות" מישל מייור, דידייר קוולוז, ג'פרי מארסי ופול בארטר. הם חוקרים מזה שנים ומחפשים אחר גרמי שמיים שאינם מוכרים לנו עוד, כאשר מטרתם העיקרית הינה לזהות אפשרות של חיים מסוג כלשהו מחוץ לכדור הארץ. הם דיווחו על תגליותיהם בכנס האסטרונומים ה־178 בסן־אנטוניו וזכו לצהלות ותשואות הקהל.

אלו הם חיים?

כוכב "בתולה 70", מרכז התנועה של אחת הפלנטות, מוערך כבן 3 מיליארד שנה ודומה מאוד לכוכב השמש, אך קר ממנה בכמה מאות מעלות. מחזור ההקפה של הפלנטה סביבו הינו 116 יום והמאסה שלו גדולה פי 5 מזו של כוכב צדק.

תצפיות הוכיחו שהפלנטות עתירות גז, מה שמוביל את המדענים לחשוב שיש בהן מים נוזלים, (גשמים ואוקינוסים), אטמוספירה עבה ושאר אלמנטים המהווים אבני בנין של החי. על סמך נתונים של חום־קרינה ומידת ספיגה של אור השמש, ניתן להניח שהטמפרטורה בהם היא בערך 80 מעלות, כלומר קרה מספיק כדי לאפשר למולקולות אורגניות מורכבות המכילות פחמן דו־חמצני להתקיים שם. אלו הן המולקולות המרכיבות תאים חיים.

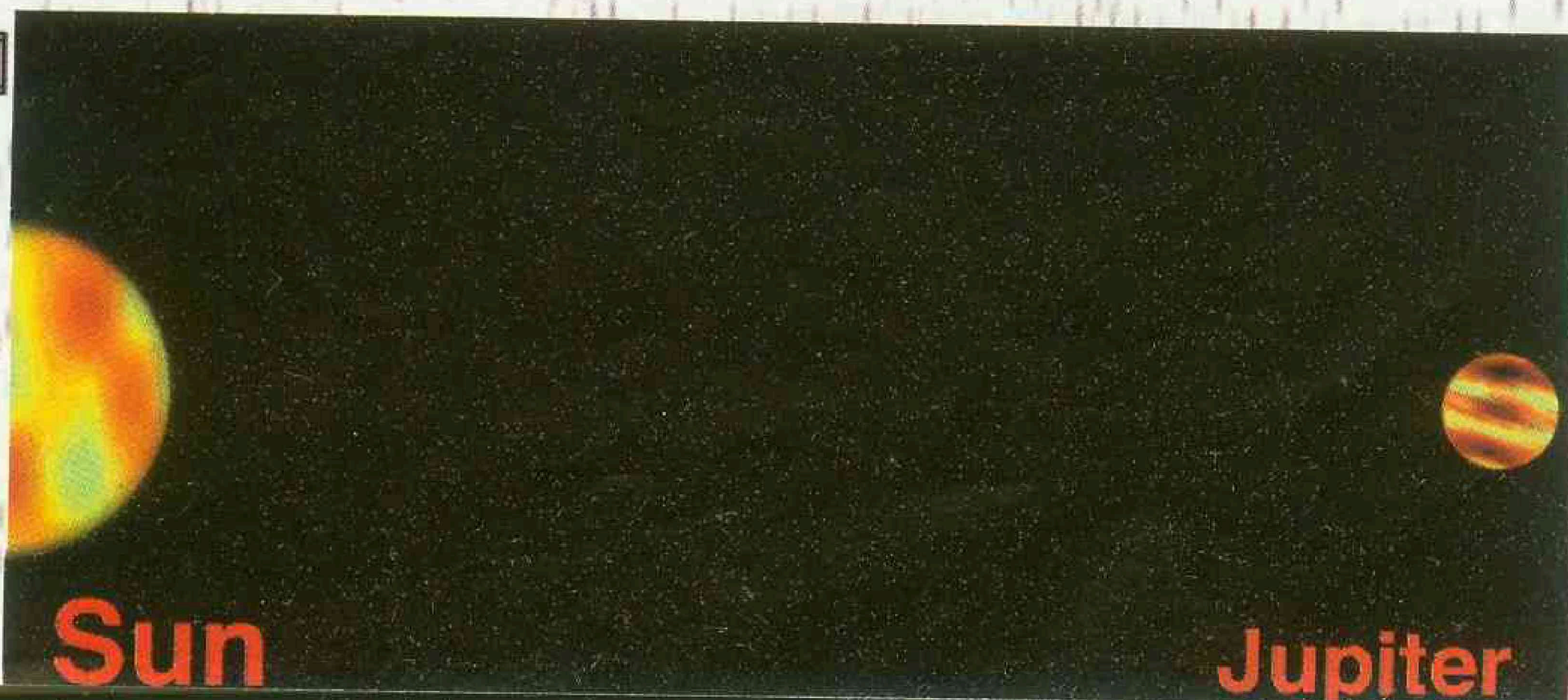
איך לא ראינו אותן עד היום?

הפלנטות הללו נמצאות די קרוב אלינו, כ־35 שנות אור (שנת אור אחת היא המרחק שהאור עושה בשנה אחת, דהיינו 8.8 טריליון ק"מ).

המערכת השמיימית הזו היא הקרובה ביותר למערכת השמש שלנו, אך זו הפעם הראשונה שנתגלו כוכבי־לכת סביב כוכבים דמויי שמש. את הכוכבים עצמם ניתן לראות בימים בהירים גם בעין בלתי מזוינת, אך על הפלנטות הנעות סביבן – יודעים רק מחישובים מסובכים.

עד כה לא התייחסו אליהן משום שהן קוטלגו ב־BRIGHT STAR CATALOG ככוכבי זוהר תת־ענק מדרגה 4, מה שנחשב אצל המדענים לכוכבים בלתי יציבים מבחינת נתוני חום־קרינה שהם מספקים. ד"ר מארסי טוען שיכול היה לגלותם שנים רבות קודם לכן, לו רק קוטלגו בזמנו לדרגה 5, הנחקרת בדרך כלל. בגראף שבעמוד זה ניתן לראות את נתוני התצפיות הראשונים שעוררו את תשומת ליבו לכוכב פגסוס 51, ועתה, כשבידיו הנתונים החדשים, הוא משוכנע שתתגלנה פלנטות נוספות. אז אולי באמת אנחנו לא לבד? ■

אירנה ברג



הרקיע השביעי

SKY-GLOBE היא תוכנת SHAREWARE שנועדה להרחיב את דעתנו בנושאי חלל. מי שמצפה למפלצת מולטימדיה משוכללת עלול להתאכזב. מי שלא – מרוויח

לכוכבים יש כוח משיכה משלהם בעיני רוב בני האדם. עולם מוזר וקסום המתפרש מעל ראשינו, מאות אלפי נקודות אור קטנות הזרועות מדי ערב בשמים, שהמרחק ביניהן לבין כדור הארץ הוא אלפי שנות אור. אלה מבינינו שאינם אסטרונאוטים במקצועם, או שלא חזרו בדיוק מחופשה של שבוע בערבות מאדים, ישמחו לגלות תוכנה שנוצרה כדי לחשוף קצת מהמסתורין שמקיף את החלל הסובב אותנו.

זוהי תוכנת SHAREWARE הניתנת באופן חופשי לכל דורש, ושמה: "SKY-GLOBE", משהו בין גלובוס למפת כוכבי השמים, וקשה למצוא הגדרה מוצלחת מזו. אל תצפו למשהו רציני וכבד, לאיזו אנציקלופדיה אינטראקטיבית לכל המשפחה ולכלב. מדובר בתוכנה פשוטה עם ממשק גראפי פשוט (אפילו אפשר להשתמש בעכבר), לא יותר מזה.

חיפוש יעיל

מה אפשר למצוא ב־SKY GLOBE? הכל. לפניכם ניצב כדור הארץ בכבודו ובעצמו, ועליו מצוירות כל מערכות הכוכבים השונות, החל מכוכבים מוכרים (מרס, יופיטר, נוגה, הירח, כוכב הצפון) וכלה בשרטוטים של מבני כוכבים מוכרים לא פחות: הדובה הגדולה, העגלה הקטנה ושאר ירקות. אתם יכולים למצוא כל כוכב שתחפצו, באמצעות לוח המכיל את כל שמות הכוכבים (לפחות אלה שהתגלו עד היום). מלבד מיקומו של הכוכב שחיפשת על פני המפה, אפשר למצוא כאן בקלות פרטים שונים עליו, כמו המרחק בינו (בקנה מידה של שנות אור) לבין כדור הארץ, גודלו, תאריך הגילוי שלו, שייכות למבנה זה או אחר, ואפילו אם תרצו – כמה זמן יקח לכם להגיע אליו (מאוד לא מומלץ לעשות זאת בהליכה ברגל).

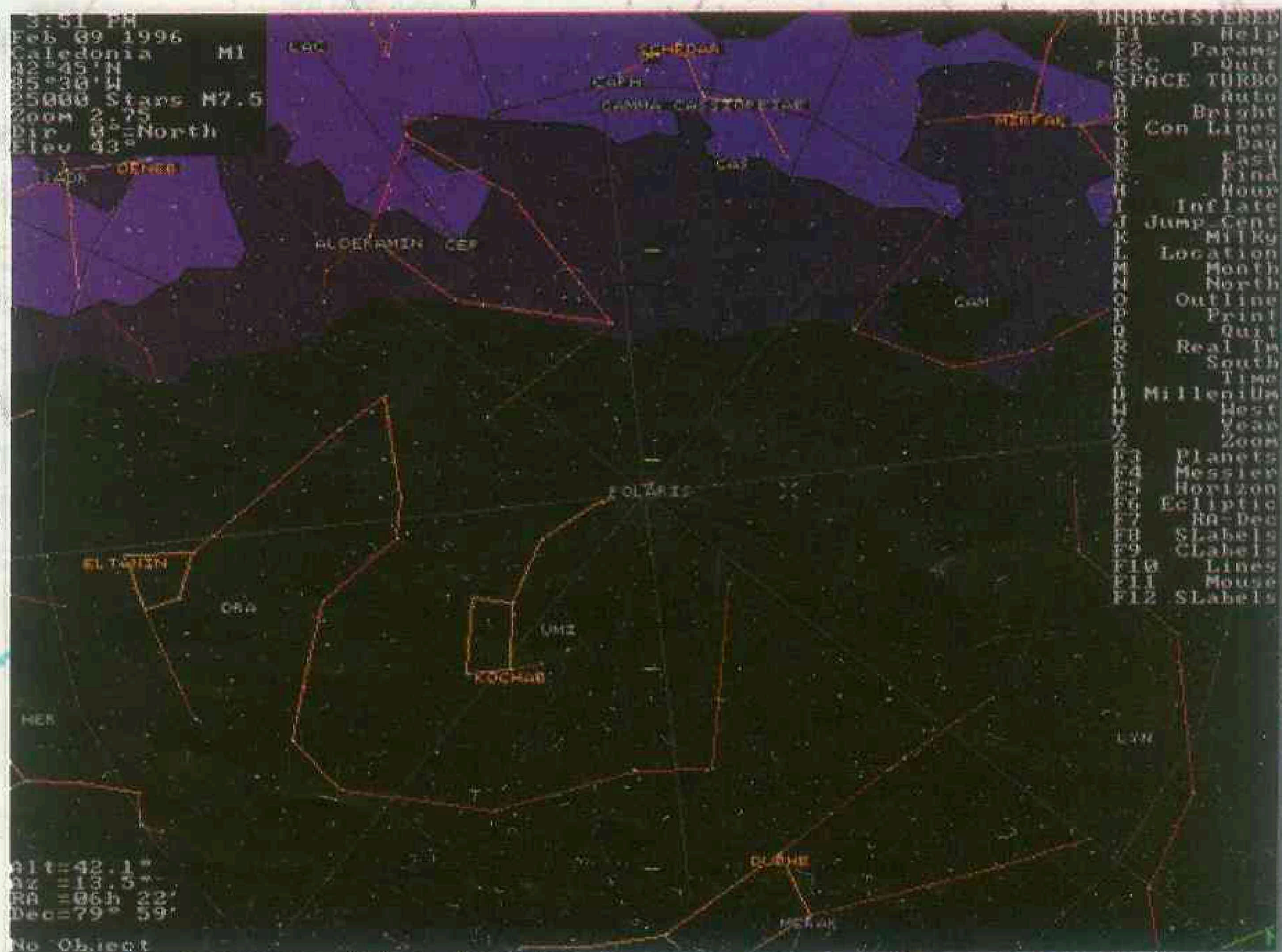
אפשר לשוטט בכל רחבי השמים (או לפחות בדגם מוקטן שלהם) ולחפש כוכבים מיוחדים בעלי מאפיינים יוצאי דופן, מערכות שמשות (מלשון שמש) שונות מזו שאנו מכירים, באמצעות כלי החיפוש "FIND". התוצאה תופיע לפניכם עוד לפני שתספיקו לומר "ביל גייטס".

מסקנות והערות לסדר

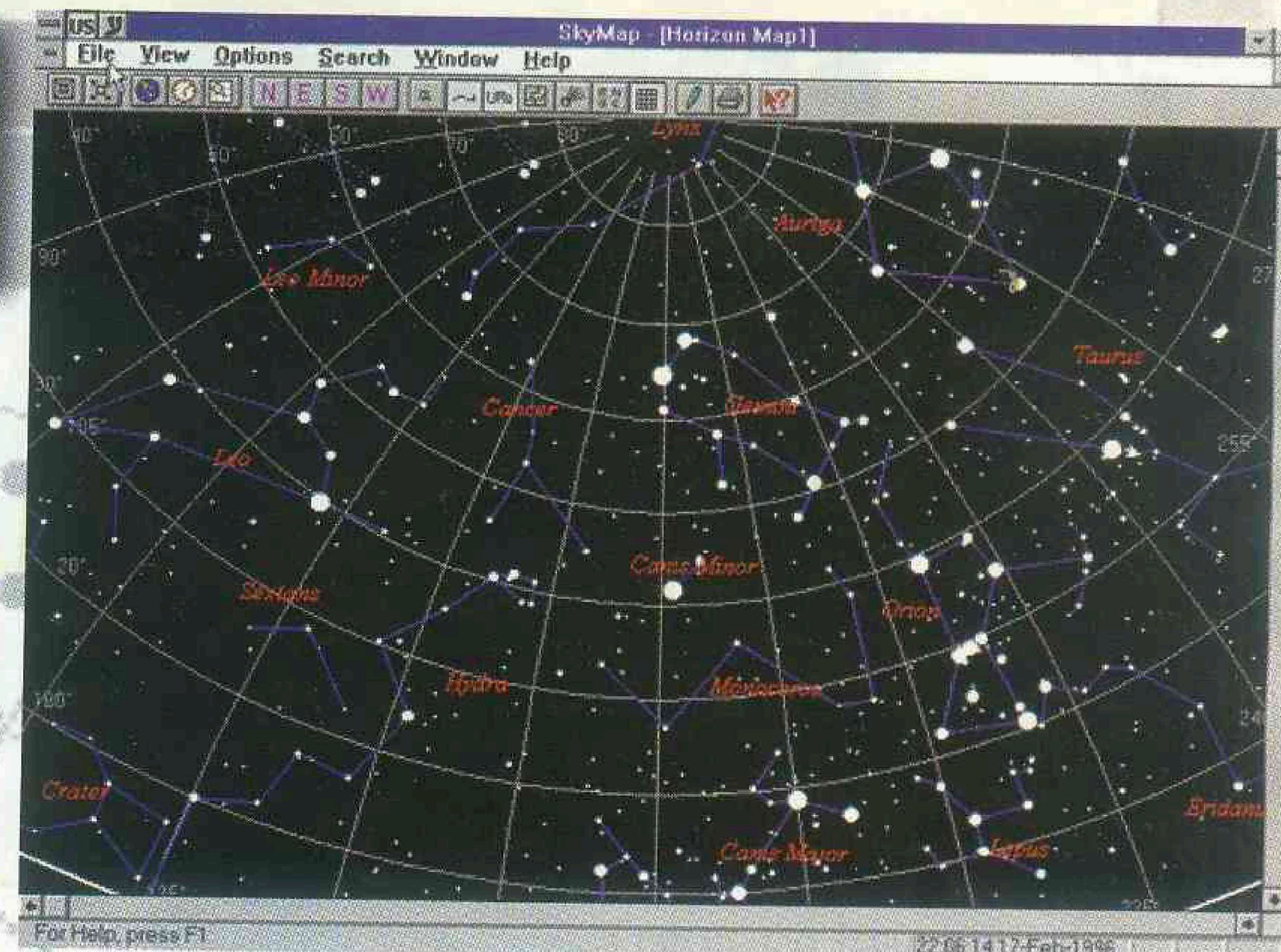
אחרי שטחנתי את התוכנה וחרשתי אותה מכל הצדדים, יש לי כמה מסקנות: הראשונה היא שחבל מאוד שלמתכנת של SKY-GLOBE היה קשה לבנות ממשק גראפי נורמלי. מדוע, בתקופה שבה עומדים לרשות המתכנתים כלים מתוחכמים ליצירת מצגות מולטימדיה מורכבות, ויכולת להקליט דגימות צליל ומוזיקה ברמה גבוהה, כל כך קשה להשקיע עוד טיפה מאמץ בבניית תוכנה מושלמת? שלא תבינו אותי לא נכון. SKY-GLOBE היא תוכנה עם פוטנציאל נהדר (שורה שכל מורה יכול לומר על כל תלמיד), ובכל זאת היא רחוקה מלהיות מושלמת. הממשק הגראפי מאוד דליל, ואם להיות מעט נוקשה, אפשר להודות שלמעשה כלל לא קיים ממשק כזה. בהחלט ניתן היה לבנות תוכנה זהה לשימוש בממשק WINDOWS או DOS, שתשלב בתוכה סרגל כלים מתוחכם יותר מזה המסופק עם התוכנה, וכך SKY-GLOBE היתה הופכת ללומדה רצינית. אבל מי יודע? אולי כוונת המתכנת היתה רק לערוך לנו היכרות קטנה עם השמים, ולא לבנות מפלצת־מולטימדיה. הכל יכול להיות.

למרות זאת, לכל מי שיהיה מוכן להבליג על מראהו החיצוני של הצד הגראפי בתוכנה, מובטחת פגישה מאוד מעניינת, קלילה, ועם זאת מאוד מעשירה עם SKY-GLOBE, תוכנה בכלל לא רעה. ■

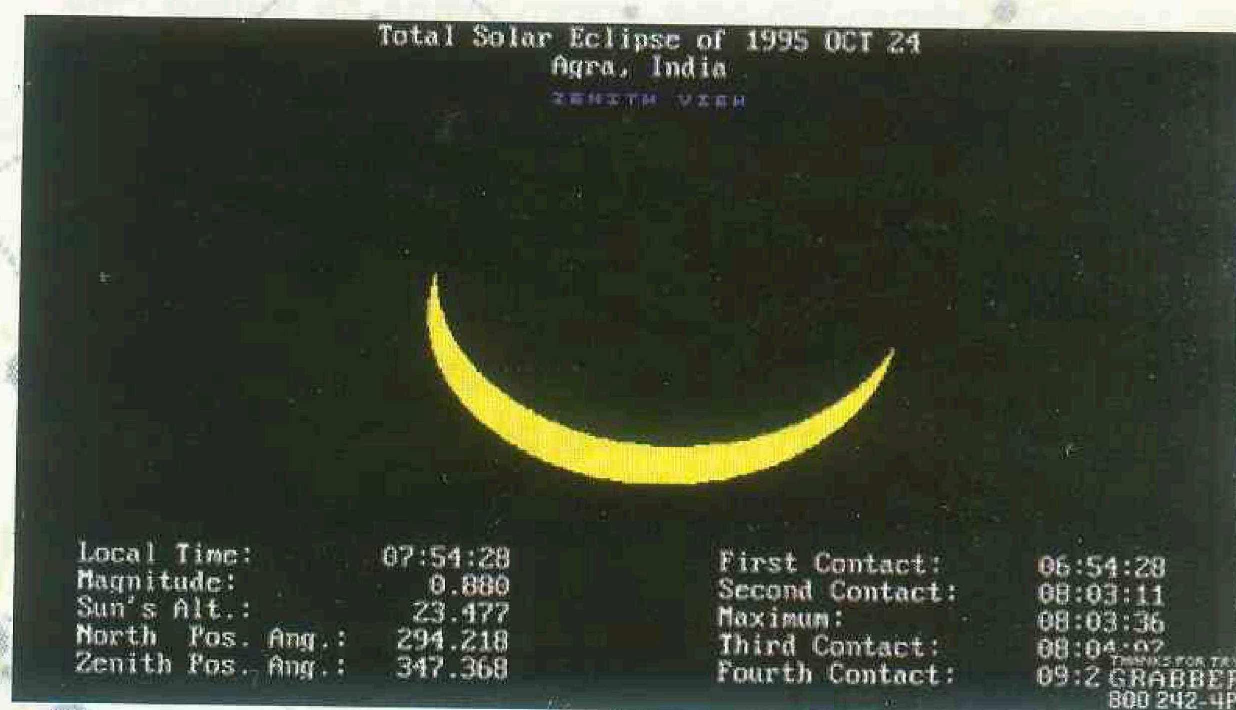
יניב קסנר



חישובים



קביעת מיקומם של גרמי השמים היא משימה מורכבת מאוד. החישובים המתמטיים הנדרשים כדי להגיע לתוצאה הם כאב ראש לא קטן לאדם, אבל עבודה אידיאלית למחשב



אסטרונומיה ומחשבים קשורים זה בזה בקשר אמיץ. הקשר הזה קיים במספר מישורים – כך שהשימוש במחשבים בתחום האסטרונומיה נפוץ מאוד. מתוך המבחר הרב בחרנו להציג ארבע תוכנות, העוסקות בתחומים אסטרונומים שונים. קיימות עוד תוכנות רבות בתחומים נוספים של הענף, ובאחרונה גם התרבו מאוד האתרים האסטרונומיים באינטרנט. נאס"א (סוכנות החלל האמריקאית) מפעילה מספר רב של אתרים, ויש גם אתרים של אגודות חובבים במדינות שונות, ושל עיתונים לענייני אסטרונומיה.

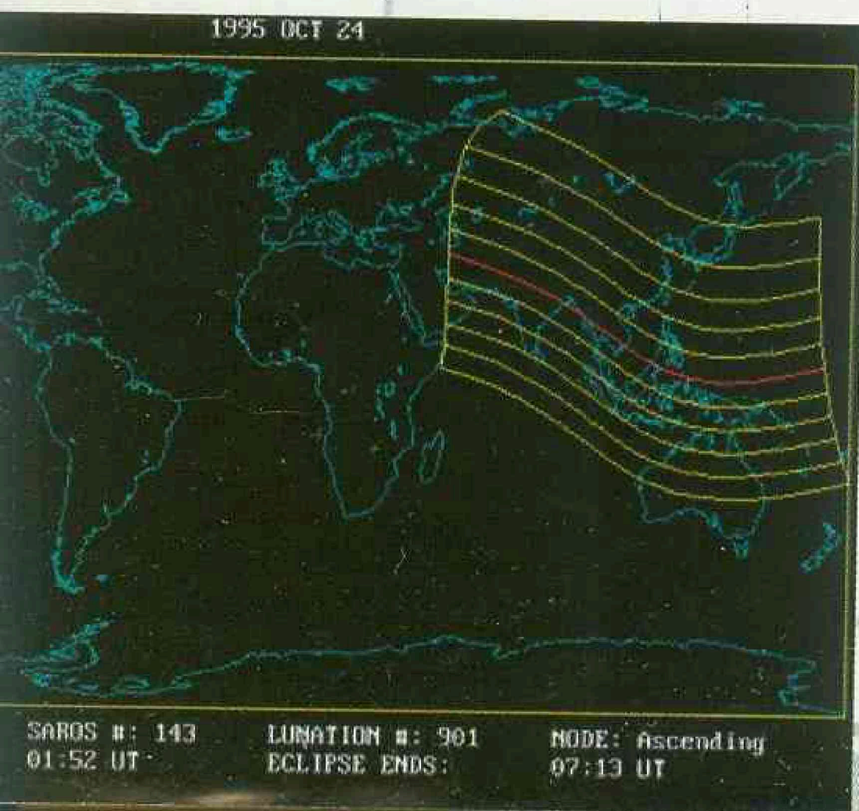
אפמרימידים

זהו חישוב מיקומם של כוכבי לכת וגרמי שמים נעים אחרים כפונקציה של הזמן. תנועותיהם של כוכבי הלכת, הירחים המקיפים אותם וגרמי שמים אחרים במערכת זאת, כגון מטאורים ושביטים, הן מסובכות ומושפעות הדדית זו על ידי זו. התנועה הנגלית לעין הצופה היא כה מסובכת עד כי בימי קדם, עת האמינו עדיין כי הארץ היא מרכז היקום וכל גרמי השמים מקיפים אותה, לא היה ניתן לתאר את התנועה אלא באמצעות מערכת מסובכת של מסלולים מעגליים התלויים במסלולים אחרים מספר רב של פעמים.

העמדתה של השמש, על ידי קופרניקוס, במרכז המערכת איפשרה לקפלר לנסח את שלושת החוקים המפורסמים שלו, שבעזרתם ניתן היה לחשב ביתר קלות את מקומם של כוכבי הלכת. אולם האסטרונומיה עדיין נזקקה למתימטיקאים הגדולים ביותר, כמו ניוטון וגאוס, כדי לבסס את דרך החישוב. הסיבה לקושי הרב בחישוב היא שאסור להזניח את ההשפעות ההדדיות של כוכבי הלכת זה על זה. בקירוב ראשון ניתן אמנם להניח כי גרם השמים שאת מסלולו אנו מעוניינים לחשב מקיף את השמש, שמסתה ענקית ביחס לכל גרם אחר במערכת השמש, באליפסה "אידיאלית", כפי שנוסח על ידי קפלר. אולם בכל זאת קיימת השפעה, ולו גם מזערית, של כוכבי לכת אחרים. השפעה זאת מצטברת במשך הזמן ומסיטה את הגרם ממקומו המשוער. מכיוון שהכלים המתמטיים שבידינו אינם מאפשרים לחשב בצורה אלגוריתמטית (כלומר, אין לכך נוסחה) מערכת שיש בה יותר משני גופים הסובבים זה את זה, חייב החישוב להתבסס על סידרה ארוכה של תיקונים מזעריים ורציפים המופעלים הלוך וחזור על החישוב. עבודה מייגעת למדי, שמן הראוי להשאירה למחשבים. אחת התוכניות העוסקות בחישוב מעין זה והמציגה נתונים טבלאיים וגראפיים היא SKYMAP.

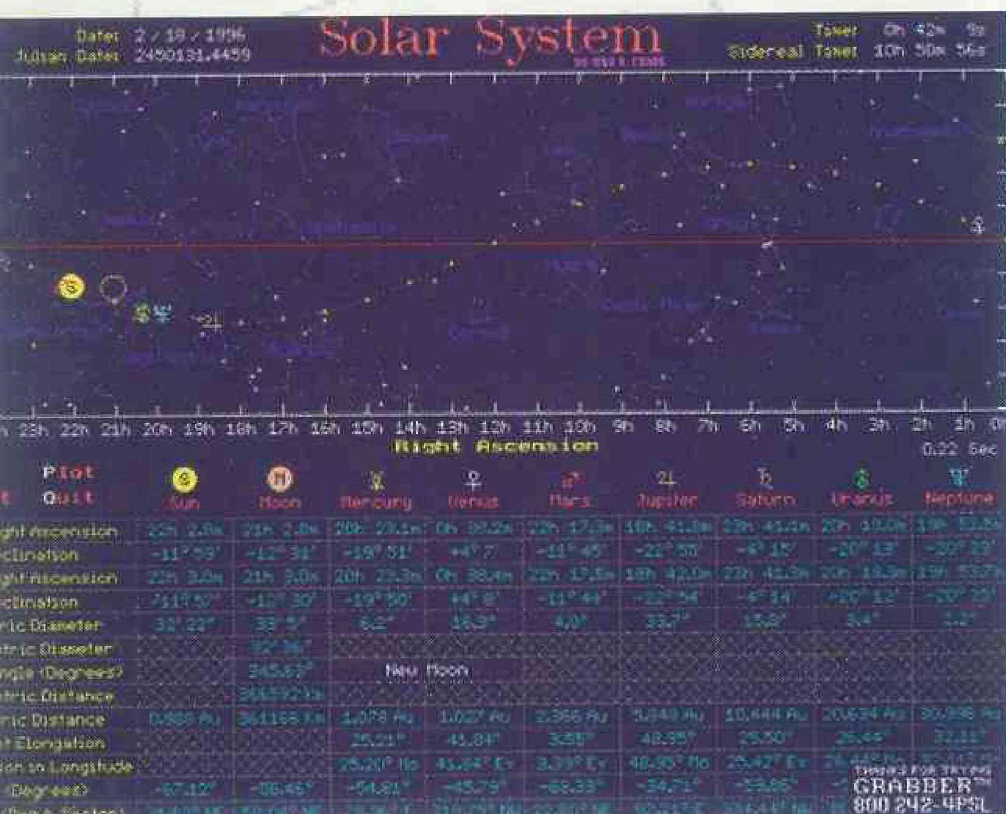
ליקוי חמה

ליקוי חמה, המתרחש בשעה שהירח מסתיר מאיתנו את השמש, אף הוא חישוב קשה במיוחד. הסיבה לכך היא



אסטרונומיים-לא בשמים

שקוטרם של הירח והשמש זהה, כך שכדי שהירח יכסה במלואו את השמש (ליקוי מלא) או אף רק חלק ממנה (ליקוי חלקי) הוא חייב להתייצב בדיוק בקו הראיה בין הצופה לשמש. הירח קרוב מאוד לכדור הארץ ולכן מסלולו מושפע מאוד מהמסה של כדור הארץ. יתר על כן, מסלול הירח אף מושפע מהגאויות שהוא גורם באוקינוסים. לפיכך, בחישוב מסלול הירח מופיעים כמה וכמה מאות של מקדמים בנוסחאות ארוכות ואפשר להשיג דיוק אך ורק על ידי עבודה מאומצת. התוכנית SOLAR לא רק מחשבת את מועד והמיקום המדויק של התרחשות הליקוי, הניתן לתצפית מרצועה צרה מאוד על פני כדור הארץ, אלא גם מדמה על ידי אנימציה את מהלך הליקוי.



פלנטריום

אחד המכשירים האסטרונומיים המשמשים להדגמה של תנועת כיפת השמים, עם כוכבי השבת וכוכבי הלכת, הוא הפלנטריום. פלנטריום ציבורי הוא דבר יקר. מכשיר אופטי ומיכני המופעל בתוך מבנה גדול דמוי אולם קולנוע, המכיל כיפה גדולה, מטיל באמצעות מנורות ועדשות את מיקום הכוכבים. עלותו של מכשיר זה גבוהה מאוד ומשום כך אין בישראל פלנטריום ראוי לשמו. זה המופעל במוזיאון הארץ הוא מיושן, וגם בשעתו לא היה מהמשוכללים. שילוב של תוכנית לחישוב אפמירידים עם יכולת ההצגה הגרפית של המחשב מאפשרת ליצור על גבי מסך המחשב פלנטריום בזעיר אנפין, לשימושו של כל אחד ואחד, בעלות מזערית. יתר כל כן, תוכנה מסוג זה יכולה לשמש גם כתחליף למפת כוכבים, כאשר מדפיסים את הפלט שלה.

מכיוון שלאחרונה התרבו הטלסקופים מבוקרי המחשב, יכולות התוכנות היותר משוכללות מסוג זה לפקח על תנועת העקיבה של הטלסקופ שאליו הן מחוברות בעקיבות ארוכות, כגון אלו הנדרשות לצילום אסטרונומי.

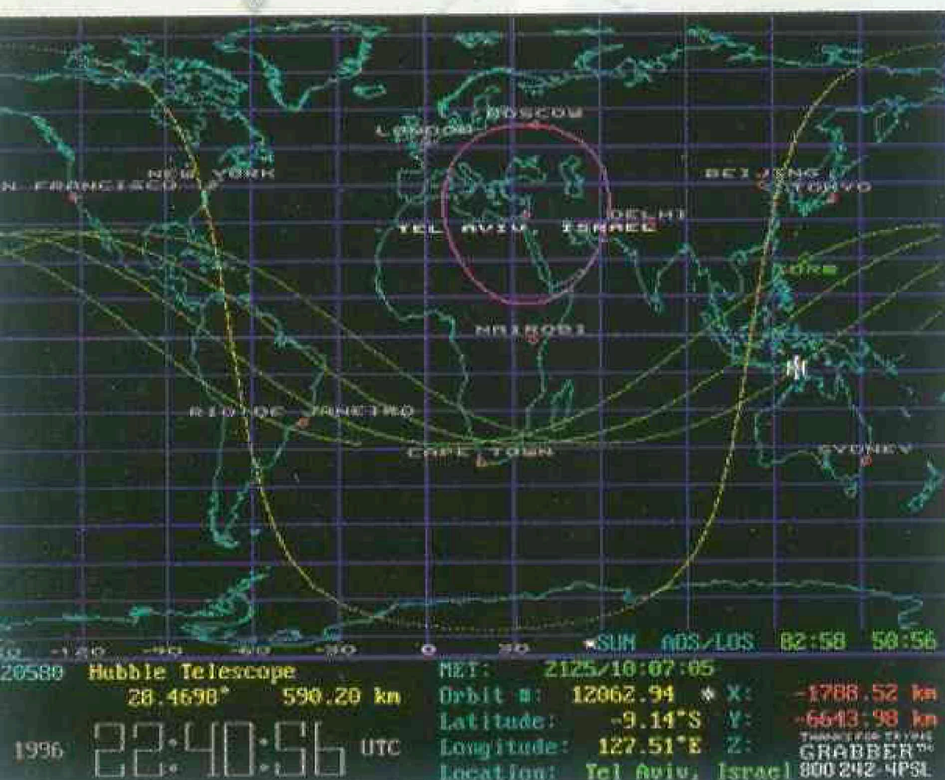
דוגמה לתוכנה מסוג זה היא SOLSYS.

לוויינים

בין הכוכבים, השביטים, המטאורים ויתר נפלאות האסטרונומיה אנו מוצאים החל ממחצית המאה שלנו גם מכשירים מעשי ידי אדם. דיוויד רנסום, מחבר תוכנית STSPLUS, עבד שנים רבות בנאס"א. כאשר פרש הקים BBS גדול (עשרה מחשבים) המוקדש לאסטרונומיה. רנסום לא הסתפק באיסוף תוכנות, אלא קידד רבות מהן בעצמו. התוכנית המוצגת מוסרת את מיקומם של לוויינים, ואת האפשרות לצפות בהם ממקומות שונים.

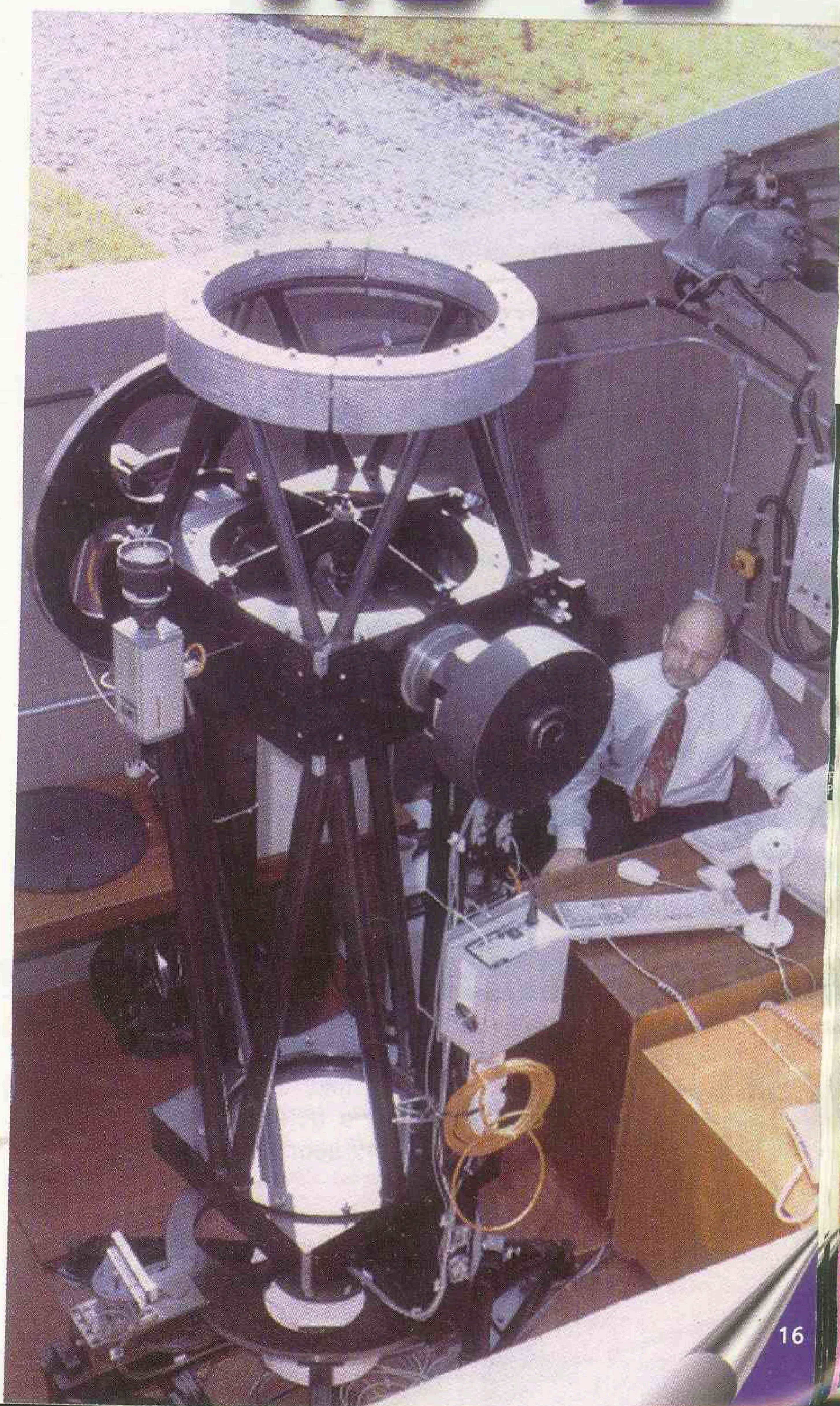
בתמונה שלפנינו אנו רואים את טלסקופ החלל האבל, מעל הודו – והוא איננו ניתן לצפיה בזמן שבו שורטטה המפה.

תוכנית ה־STSPLUS נחשבת לאחת התוכניות הטובות ביותר למעקב אחרי לוויינים, ובמשך הזמן הפכה להיות אחת התוכניות שנאס"א עצמה משתמשת בהן בחדרי הבקרה שלה. ■



עמנואל גרינגרד

הטלסקופ הרובוטי ברשת



הטלסקופ הרובוטי של ברדפורד הינו טלסקופ עצמאי לכל דבר (46 ס"מ), הנמצא בהרים במערב יורקשייר באנגליה. הוא יחליט עבורכם מתי תנאי מזג האוויר טובים לצפיה (ובאנגליה זה לא דבר טריוויאלי...). ללא אסטרונום הנמצא במקום, ויאפשר לכל אחד מכם לערוך תצפיות מהבית, ממסך המחשב המחובר לאינטרנט

מזה כמה שנים, עובדים באוניברסיטת ברדפורד האנגלית על הפרויקט היפהפה הזה, פיתוח של טלסקופ רובוטי זול בעלויות של עצמו ושל משתמשיו. הם אינם צריכים להמתין באתר הפיזי שלו עד שיתבהרו השמיים. די להם בהגדרת רצונם ובמשלוח הבקשה. את התוצאות הם יקבלו למחרת התצפית, או בשימוש ממשק WEB לצפות בהן על המסך.

ארבעה מחשבי PC 486 מחוברים אליו בקו ISDN, ומשם לאינטרנט.

ממשק WEB

ממשק הרשת הנתמך בכל בראוזר סטנדרטי הופך את המערכת הזו למערכת וירצ'ואל ריאליטי לכל דבר. כבר לא מדובר בדו"חות ודוקומנטציה בלבד, כי אם ב"הימצאות שם". רבים שהישוו את תוצאות האובסרבציה בטלסקופ הרובוטי של ברדפורד אל תוצאות טלסקופ סטנדרטי של NASA היו מאוד מרוצים.

את הממשק יכול כל אחד להוריד מהרשת בכתובת http://www.telescope.org

פרטי בהחלט

כל אחד המחובר ליאינטרנט ובעל בראוזר סטנדרטי, יכול להצטרף לרשימה המנוהלת בקפדנות בברדפורד. עליו למלא טופס הרשמה עם סיסמה, ומאותו רגע הינו יכול לעקוב אחר ביצועיה. רק אם ירצה וירשה לאחרים לראות את עבודתו - יתפרסמו תוצאותיה באתר באינטרנט.

כאשר יגיע תורו, בתנאי שמזג האוויר יאפשר זאת (נתוני מזג האוויר הסגריריי של אנגליה מתפרסמים ומעודכנים מדי יום באתר), דואר אלקטרוני מודיע למשתמש מתי התבצעה הזמנתו והוא יוכל לקבל את הדו"חות המספריים ואת התמונות למחרת היום ולהתבונן דרך מסך המחשב במטרה שהזמין לצפות בה.

לא להידחף - יש מקום לכולם

התור ארוך והממתינים בו מחכים לעיתים מספר שבועות עד שבקשתם מתמלאת. הטלסקופ עצמו והמערכת המנהלת אותו הינם פרוטו־טייפ ראשון מסוגו. בעקבות הצלחת הפרויקט יועמדו בקרוב מערכות טלסקופיות דומות ברחבי העולם מחוברות זו לזו ברשת, הם ישמשו אנשי מקצוע, אך גם חובבים, בתי ספר ומכוני מחקר שונים העוסקים באסטרונומיה.

גם באמריקה

שירות דומה ניתן כיום בתמיכת סוכנות החלל האמריקאית נאסא ומכון מאונט ווילסון בלוס־אנג'לס. כל הרוכש את תוכנת THE SKY, תמורת 295 דולר, יוכל לשלוט מרחוק בטלסקופ (תמורת 50 דולר נוספים לשעת שימוש). התוכנה מאפשרת את הפעילויות הבאות:

1. תצוגת פלנטריום על גבי צג המחשב, המגדירה באילו גורמי שמיים אפשר לצפות.
2. שליטה - באמצעות מודם - בכיוונונים ובתנועת הטלסקופ.
3. שליטה במצלמה המורכבת על הטלסקופ ומסוגלת ללכוד, להציג ולעבד את התצפית. ■

אירנה ברג

למי האפילו



חוק התקשורת החדש של הנשיא קלינטון מצנזר תכנים "לא נאותים" באינטרנט, מעורפל ומעצבן. אתרים רבים הפכו עורם לשחור בהפגנתיות זועפת. למה זה כל כך מעצבן אותם?

הנשיא ביל קלינטון העביר ב־8 בפברואר את חוק התקשורת החדש בארה"ב. החוק נוגע בעניינים שונים, שהפיקנטי ביניהם הוא החלטה לקנוס בעד 25 אלף דולר ולאיים בשנתיים מאסר על כל אתר המציג חומר "לא נאות", כלומר פורנוגרפי, שעלול להגיע לידיהם המיומנות של גולשי רשת קטינים. הרבה מאוד אתרים (גם כאלה שאינם נמצאים כלל ב"קבוצת הסיכון") הפכו את רקע המסך שלהם לשחור לאות מחאה, אולם הורים ומחנכים רבים דווקא מברכים על היוזמה הנשיאותית וטוענים כי הגיע הזמן לשים סוף להשתוללות היצרים וההורמונים. לטובת אותם צדקנים נעדרי מעוף הסבורים כי החוק במקומו, הנה מספר נקודות למחשבה המשתדלות לסלק את החול מהעיניים.

1. איפה עובר הגבול (או: האם אתרי מין המלווים בהסברים רפואיים זה בסדר?)

לך תבין מה זה בכלל "Indecent material". חוק נורמלי חייב להיות ברור וחד משמעי. אין הגיון בנתינת הוראות התנהגותיות לוטות בערפל רק כדי שיגידו שיש חוק.

במקרה דנן נראה כי לא ניתן להגדיר במדויק מתי חומר פרסומי לגיטימי חוצה את הקווים. כדי להבהיר את העניין, אפשר להשתמש בקונספט של "פאזי לוג'יק" (Fuzzy Logic). פאזי לוג'יק אומר שאי אפשר לראות את העולם כבינארי, בשחור ולבן (במקרה זה פורנוגרפי מול לא־פורנוגרפי), אלא בגווני אפור. לדוגמה: האם תמונה של אשה בשמלת ערב זו פורנוגרפיה? רובכם תשיבו בשלילה. ואותה אשה בבגד ים מלא? גם כן לא. ובביקיני? סביר להניח שלא, נכון? דמיינו לעצמכם את התמונה כקובץ מחשב, כשתוכנת עיבוד תמונה הולכת ומצמקת לאט לאט את בגד הים. האם ניתן להצביע על נקודה ברורה ומוסכמת על כולם שבה התמונה הפכה לפורנוגרפית?

דוגמה שניה: קחו את אותה בחורה (הפעם בעירום מלא) בתוך כרך ממוחשב של אנציקלופדיה לרפואה. האם זו פורנוגרפיה? ודאי שלא. עכשיו המחשב ילך ויוריד לאט לאט את ההסברים המילוליים המקיפים את התמונה. מתי תהיה הסכמה מלאה שמדובר בפורנוגרפיה? לעולם לא. ואלו רק שתי דוגמאות לעד כמה הנושא לא חד משמעי, פרוץ ופתוח לפרשנויות רבות.

2. התגוננות (או: להרוג שליח ולנוח)

האם ביום שאחרי החלת החוק העולם יהיה יפה יותר? האם האינטרנט יוצרת דבר חדש שלא היה קיים קודם לכן? האם בהשתלטות על הרשת תיעלם הפורנוגרפיה מהעולם? סביר להניח שלא. כלומר, כל אידיוט מבין שבמקום לטפל במחלה, מנסים כאן לטפל בסימפטום. למרות שהורים יכולים לבחור שלא לחבר את מחשבי ילדיהם לאינטרנט, או להפעיל תוכנות הגנה שלא תאפשרנה הצגת מסרים מיניים, הרשויות מתערבות ורוצות לחסל את השליח עם הבשורות הרעות. חברים, תתעוררו! הילדים שלכם ישיגו פורנוגרפיה אם הם יחשקו בכך, גם בלי אינטרנט, ואתם לא יכולים לעשות שום דבר בנידון. יש מקורות אחרים, כמו מגזינים, וידיאו וכו', ומה שיוצא מכל העניין הוא שהאינטרנט, שבסך הכל משקפת את הלך הרוח הכללי של הציבור, חוטפת מכות בגלל שהיא מסרבת לשקר. זה כמו להסתכל במראה ולהשליך עליה אבן במקום לעשות ניתוח פלסטי.

CENSORED

CENSORED

המסכים?

3. מכשיר פוליטי להשגת רווחים פוליטיים (או: הכי קל להיטפל לחלשים)

מכל התסבוכת הלא הגיונית הזאת עולה ריח כבד של פריימריס. כידוע, גם בארה"ב בוחרים מנהיג על ידי הצבעה, ומשום מה נראה שהבית הלבן מנסה בתרגיל הזה להגיע לליבם של רפובליקנים שמרנים בדרכו לכהונה שניה. הכל טוב ויפה (ואנחנו כבר רגילים לזה) רק שיש בעיה אחת נורא מרגיזה. משתמשי המחשב חשים שהנשיאות מנסה להרוויח קולות על חשבונם, בשעה שיש כל כך הרבה בעיות בוערות יותר, ללא פתרון באופק. ארה"ב מבזבזת הון עתק על תוכניות חלל, מחשבים והיי־טק בשעה שרחובותיה רוויים בסמים, זנות, אלכוהול וחסרי בית – תופעות קשות מאוד שדורשות טיפול דחוף הרבה יותר מזה שדורשים כמה תלמידי קולג' שמפרסמים תמונות עירום בקבוצות דיון (איך בכלל הם מתכוונים לאכוף את החוק? האם תוקם יחידה משטרתית וירטואלית, או שמא יעסיק הבית הלבן מלשינים פרי־לאנסרים בקבלנות?)

מה עושה הבית הלבן? במקום לפתור את בעיות הרוצחים, האנסים והפושרים, שדורשים טיפול קשה ותובעני, הוא מחליט לטפל בבעיות ה"קלות" יותר. פשוט מאוד לאתר את "הפושעים הנוראיים" ברשת, ואפשר גם להציג בקלות את ההצלחות באמצעים ויזואליים ולזכות בקולות נוספים. כך שבמקום לטפל בעבריינות הרחוב הרודפת את האנשים לתוך בתיהם החל משעה מסוימת ביממה, המדינה מחליטה להיכנס לתוך ביתו של האזרח ולעשות את הסדר בפנים. באמת חכם מאוד.

4. כפיית חוקים במערכת נטולת חוקים (או: תסתום ת'פה)

אחד הדברים המקסימים והנהדרים באינטרנט הוא שהיא מחברת יחד כחמישים מיליון איש מכל העולם, מכל הסוגים, הצבעים והשפות, ללא חוקה כתובה, ויוצרת את חברת האינטרנט (Internet Society), שחיה על נורמות התנהגותיות ברורות. זהו המפלט היחיד בעולם שבו אין חוקים וכל אחד יכול להימלט אליו ולנהוג בו כרצונו, כל עוד אינו פוגע באחרים. מעין ממלכה קסומה, דמוקרטיה אולטימטיבית נטולת משטרה, אם תרצו. ומה עושה הבית הלבן? בפשטות: כובש אותה. האימפריאליזם הממוחשב גורם לכך שצנזור ממוסד (עם אינטרסים משלו, שלך תדע מה עומד מאחוריהם. אולי עוד כמה שנים יהיה לנו גם "ווטרגייט" וירטואלי?) מחליט לעשות סדר לפי ראות עיניו. רבים חוששים כי הפורנוגרפיה היא רק תחילת הדרך, ומתוכננים צעדים נוספים להמשך ההשתלטות. מדוע להסתפק רק בפורנוגרפיה? מה עם נושאים אחרים ברשת, כמו בניית פצצות, חשיפת בכירים בטחוניסטיים... הרי אין לזה סוף, ולמעשה ניתן להשתלט על כל הרשת ולהשחית את המרקם העדין והיפה כל כך שלה.

הרבה מחאות נשמעות באינטרנט ומחוצה לה. המוני אתרים נצבעו בשחור. השאלה היא, האם זה מספיק? האם לא צריך לנקוט פעולות אקטיביות יותר כדי למנוע את חיסול החופש הרוחני של הרשת? ידוע לכל, למשל, ששרתי האינטרנט מנתקים גופים שמשתמשים לרעה ברשת. האם לא כדאי לשקול ניתוק של שרתים פוליטיים מהרשת כדי לשמור על צביונה המיוחד? תחשבו על זה. ■

בועז רונקין



The Electronic Frontier Foundation

מפאת חשיבות של הנושא אנו נמשיך לעסוק בו גם בגיליון הבא.

עם הפנים למאדים

BEYOND PLANET EARTH, תוכנה חדשה מבית DISCOVERY, יכולה לעזור לנו לסתום הרבה חורים שחורים בידע שלנו על כדור הארץ - מאין בא ולאן הוא הולך

יש הרבה תיאוריות שעוסקות בשאלה איך נברא העולם. יש מי שטוען שכדור הארץ נוצר על ידי כוח עליון ורב עוצמה השולט בכל, הלא הוא אלוהים. יש מי שטוען שהיקום הוא פנטזיה, ויש כאלה שחושבים שהכדור הזה נבנה כדי לבדר קבוצת עכברים שמתחת לפרוותם הצמרירית ועיניהם התמימות מסתתרות יישויות סופר־אינטליגנטיות רב־ממדיות. אני עוד לא גיבשתי עמדה מוצקה בעניין, אבל אני יכול לציין שאחר ישיבה ממושכת ונעימה מול BEYOND PLANET EARTH, התוכנה האינטראקטיבית החדשה של DISCOVERY, כמעט כל התיאוריות נראות אפשריות.

דינוזאורים וחורים שחורים

המסך הראשי של התוכנה מחולק לארבעה חלקים מרכזיים: התיאטרון הכוכבי, הגלריה הסולרית, מומחי חלל ומשימה למאדים. אופציית התיאטרון הכוכבי מאפשרת לנו להביט על תופעות שונות, החל בתקופה שבה שלטו בכדור הדינוזאורים של שפילברג, ועד גילוי תופעת החורים השחורים והשמש האלקטרונית. כמו בכל תוכנה לימודית חדשה, יש טקסט לצד התמונות וסרטי וידיאו לכל נושא ותת נושא.

בחלק הזה של התוכנה התלהבתי במיוחד מהדמיית המחשב שהראתה כיצד פוגע אסטרואיד בכדור הארץ, אותו אסטרואיד שאחראי, לדברי החוקרים, להיווצרות החיים על פני הכדור.

תחת הכותרת "הגלריה הסולרית" נמצאים שמונה נושאים שעוסקים בכוכבים הנמצאים סביבנו – אסטרואידים, כוכבי שביט, מטאוריטים, ירחים, כוכבי גז ושאר ירקות. כאן יכול המשתמש לצפות במפות כוכבים רשומות, להבין עד לאן הגיע האדם עד כה ולדמיין לאן הוא יוכל להגיע בעתיד הקרוב. אהבתי במיוחד את ההדמיה של הפצצת הירח על ידי מטאוריטים ואסטרואידים במשך מיליארדי שנים. פשוט מרתק.

דיון בין אסטרונאוטים

החלק השלישי והמהנה ביותר הוא של מומחי החלל. סביבך יושבים ארבעה מומחי חלל – ד"ר באז אולדרין, אסטרונאוט לשעבר, ד"ר ברוס מארי, ד"ר לואיס פרידמן וד"ר קתרין סאליבן. כאן יכול המשתמש למצוא כעשר שאלות ותשובות שמסכמות באופן כללי את המידע שבתוכנה. ראשית צריך לבחור שאלה ולתת למחשב להקריאה בקול. לאחר מכן בוחרים מומחה ומבקשים ממנו לענות על השאלה. אם מומחה אחד לא מצא חן בעיניך, אין בעיה – אפשר לבקש חוות דעת ממומחה אחר.

בחדר העבודה שלי התנהלו ויכוחים מעניינים (אמנם לא סוערים) בין המומחים שונים (אמנם לא פנים אל פנים ולא בזמן אמת), אבל בהחלט אפשר היה לחוש באווירה ברורה של SCIENTIFICLY CORRECT.

עוברים דירה למאדים

האופציה הרביעית היא המשימה למאדים. הכוכב הזה נחשב למועמד מס' 1 של ארגון החלל האמריקאי לאכלוס בבני אדם, ברגע שלאמא אדמה יימאס לכלכל ולפרנס אותנו. בחלון זה יכול המשתמש לקבל את כל ההיסטוריה של כוכב הלכת, מיקומו הנוכחי, תמונות, ואפילו מודלים מדויקים של רכבי חלל ורובוטים למיניהם. יכול להיות שכרגע האפשרות הזאת נראית רחוקה, אבל עכשיו היא לפחות מובנת וסבירה יותר. להתראות במסעדה שבסוף היקום. ■



חברת מחשבת וחברת באג מולטיסיסטם, שתי החברות הגדולות בארץ לשיווק כותרי סי.די.רום, חברו יחדיו להפצת תקליטורי ערוץ דיסקברי. הסידרה הראשונה תכלול 12 מוצרים באנגלית ובמשך השנה יתורגמו עשרה מוצרים נוספים לעברית. מדובר במוצרים מעמיקים ומקיפים, המבוססים על סרטי טבע ומדע שהיתה להם הצלחה עולמית.

אבנר פרידמן

המחשב וכדור הבדולח

אסטרולוג'ר היא תוכנה שלא נגמרת. תן לה תאריך לידה והיא כבר תבנה לך מפה אסטרולוגית שלא מפספסת. אם אתה מאמין שמצב הכוכבים קובע את גורלך, זו התוכנה בשבילך

"השמש תשהה בבית המזלות שלך למשך כמה יממות, מה שאומר שיכולת ההתבטאות שלך תעלה בימים הקרובים" – זו התגובה שקיבלתי כאשר שאלתי את תוכנת "Astrologer" מה צפוי לי היום בתחום ההתבטאות העצמית.

Astrologer, שמיובאת לארץ רשת חנויות וירוס (ותודה מיוחדת לדני), היא מוצר ראשון וחדש בתחומו – חיזוי העתיד על פי מפת הכוכבים שלך.

איך זה פועל?

האסטרולוגיה יוצאת מהנחה שמצב הכוכבים בשמים בשעה שאדם נולד משפיע על תכונותיו האישיות. האלמנטים שנלקחים בחשבון הם השנה, היום, ואפילו שעת הלידה.

על פי תורה זו, כל כוכב אחראי לתכונה מסוימת. השמש, למשל, אחראית על יכולת הביטוי, הירח על פעולותיך הרומנטיות, ואילו אורנוס שולט על מצבך הכלכלי. על ידי ניתוח מיקום הכוכבים ביום מסוים, והשוואת תוצאות לניתוח מיקומם ביום הולדתך, ניתן לחזות את העתיד או לראות את העבר.

בגיל 21 תגיע לירח

תוכנת אסטרולוג'ר מבקשת ממך כמה נתונים התחלתיים עם ההפעלה הראשונית של התוכנה. היא צריכה שם, תאריך לידה, האיזור על פני כדור הארץ בו אתה מתגורר, והאם אתה זכר או נקבה. התוכנה שומרת את הפרטים במסד נתונים אישי, ואפשר להכניס עוד אנשים ואת פרטיהם ואף לבדוק את סיכויי השידוך ביניהם.

אחר כך מופיע מסך ובו ארבע אפשרויות, שהראשונה בהן היא "חיזוי עתידות על בסיס יומי".

התוכנה לוקחת מהמחשב את התאריך הנוכחי, או כל תאריך מהעבר או מן העתיד, ומתחילה לעבוד. לאחר כמה שניות מתקבל מסך ובו 11 עיגולים סגולים, המייצגים 11 נושאי חיזוי שונים: השכלה, רומנטיקה, תשוקה, מזל, מגורים, שינויים, דמיון, רגשות, היוולדות נפשית, כללי, ביטוי עצמי ורגשות.

לחיצה על כל אחד מכפתורי הנושא יביא להופעת מסך טקסט קצר, שמיוצר על ידי התוכנה באופן שונה לכל יום ולכל אדם. הטקסט מסביר את מיקום הכוכב המשפיע על הנושא שבחרת, ומספק הסבר פשוט על פירוש המיקומים הללו, ואיך הם משפיעים על חייך.

כללים לכל החיים

האופציה השניה היא "הורוסקופ לידה", והיא תבצע עבורך ניתוח מעמיק של מפת השמים ביום שבו נולדת. על פי הניתוח הנ"ל תציג התוכנה את 11 העיגולים שהזכרתי למעלה, אבל הפעם היא תיתן פרטים כלליים שתקפים לאורך החיים, ולא רק לתאריך שנתת בתחילה כדי לקבל חיזוי על בסיס יומי.

כאן הפתיעה אותי התוכנה ודייקה להפליא בתכונות האופי שלי, ואף ציינה מי הם בני הזוג המועדפים עלי.

אופציה שלישית היא "הורוסקופ ההתאמה". היא תבדוק עבורכם אם בן או בת הזוג שתבחרו לעצמכם מתאים לכם מבחינת ההורוסקופ, ותיתן מידע מדהים בדיוקו (מנסיון אישי) על השפעתכם כזוג אחד על השני.

למשל, האם אתה בן זוג שנותן לשותפתו חופש לביטוי עצמי, או שאתה סתם מדכא אותה, האם אתם מעשירים זה את זה מבחינה אינטלקטואלית, והכי הכי חשוב: האם אתם מתאימים. יש אפילו מדד התאמה שנותן לכם ציון משותף, כשהמקסימום האפשרי הוא 700.

האופציה הרביעית היא "למד אסטרולוגיה". יש כאן ספר אסטרולוגיה באורך מלא, שכולל הסברים על המושגים המופיעים בגוף הטקסט. ההסברים כוללים גם את ההיסטוריה של האסטרולוגיה, שהיא המדע הקוסמי הקדום ביותר.

נו, מתאים לי לצאת עם פמלה אנדרסון?

הפתעה נעימה תחכה לכם כתרצו להשתעשע קצת עם התוכנה. יוצריה – Expert Software – טרחו והכניסו עבורכם את פרטיהם של עשרות אנשים מפורסמים, החל ממדונה וכלה בביל קלינטון.

אפשר לבדוק אם אתם מתאימים לנישואים עם מרילין מונרו, או אם אלביס היה עצוב או שמח היום, אילו היה בחיים. בקיצור, אפשר לחדור לפרטיותם של המפורסמים, להכין להם הורוסקופ, ובמידה מסוימת אף לדעת מה תהיה הרכילות הבאה עליהם.

התוכנה דורשת מערכת Windows ורצה יפה גם על Windows 95. המחשב חייב להיות 386 ומעלה, וחובה גם ארבעה מגה זכרון (אבל מי עובד על פחות משמונה בימינו).■

גראפיקה – 90. גרפיקת VGA מופלאה, עם שרטוטים מדויקים של מפות הרקיע ואיורים חביבים של 12 המזלות.

סאונד – 0. אין סאונד, אבל זה ממש לא מפריע. למעשה, כל מנגינה שאני יכול לדמיין היתה יכולה רק לקלקל.

ממשק – 90. השימוש בעכבר פשוט ונוח. השימוש במקלדת נעשה רק לצורך הכנסת נתונים כמו שם וגיל.

אורך החיים – 100. אם אי פעם יצרו תוכנה שלא יכולה להיגמר אף פעם, זאת אסטרולוג'ר.

רן הרוש



חראקות בחלל

אבנר פרידמן, חובב סימולטורים מושבע, התבקש לבדוק את סימולטור החלל החדש מבית Microsoft ויצא מופתע לטובה מהשילוב המופלא הזה בין מציאות לפנטזיה

כאשר התבקשתי לכתוב על סימולטור החלל של Microsoft לרגל המהדורה המיוחדת של זומביט, נרתעתי מעט. אני בטוח שאתם יודעים איך לפעמים, בלי שום סיבה מיוחדת, נדבקת למשחק מסוים תדמית איומה, שבגללה ורק בגללה כמעט אף אחד לא טורח לקנות אותו ולבדוק במה באמת מדובר. סימולטור החלל של Microsoft סובל בדיוק מהבעיה הזאת, ולא בצדק. הוא מציע כל מה שחובב פעלולי טיסה יכול לבקש – הרפתקאות, ריגושים וכל השאר.

מה שמייחד את הסימולטור הזה מאחרים הוא השילוב הייחודי בין המציאות הטכנולוגית העכשווית של סוף שנות התשעים לבין חלליות, תחנות החלל וכל פלאי הטכנולוגיה העתידית, שבימים אלה נמצאים על לוח השרטוט של מהנדסי נאס"א.

יש כמה דרכים לגשת אל התוכנה הזאת. אפשר להשתמש בזמן ובטכנולוגיות של שנות השבעים – אפולו 17, 13 ושאר המאובנים ההם. אפשר גם להשתמש בטכנולוגיות של סוף המאה העשרים, וכמובן, כפי שכבר ציינתי, אפשר גם ליהנות מחלליות וטכנולוגיות עתידיות.

ריחוף ממכר

התוכנה מציעה כמה משימות מיוחדות (כמו סידרת משימות האפולו), שזכורות לבטח לכולנו. עליך, הטייס, לבצע בדיוק ובקפידה את כל הפעולות שביצע הצוות המקורי של אותה משימה. כדי לחזק את הטענה שהמשחק הזה לא משעמם לרגע, צריך להזכיר שיש גם משימות קרביות בתוכנה. לדוגמה, פיראטים נבזיים משתלטים על ספינת חלל ועליך לעגון בספינה ולהוציא אותה ממסלול שמוביל אותה להתנגשות בירח מסוים.

גם משימות חקר, ניסוי ובדיקת חלליות הן חלק בלתי נפרד מחיי הטייס הצעיר, וטיסת החלל המקצועית, שעד כה רק שמענו עליה, הופכת למיומנות נהדרת ומהנה.

עוד אופציה שמעניקה לתוכנה הזאת צד כמעט "אלוהי" היא השימוש ב"יחידת הריחוף החללית". כן, אותן חליפות שמותקנות על גב האסטרונאוט ומאפשרות לו לרחף בחלל החופשי נמצאות ומתפקדות כאן במלוא עוצמתן ובורב הדרן. אפשר גם להשתמש בחליפות אלו בתוך האטמוספירה של כוכבים מסוימים. אחת המשימות ששבו את ליבי, נפשי ועיני היתה ריחוף קליל מעל בסיס חלל עתידי שייבנה אי שם בעתיד הקרוב (כך מוסרים לי החבר'ה מנאס"א) על פני השטח הלוהט של מאדים. ריחפתי, ריחפתי, ריחפתי עוד קצת ואז ריחפתי שוב, פשוט לא יכולתי להפסיק.

רמות הגראפיקה והפירוט גבוהות ועולות על כל הציפיות, ומחזות עוצרי נשימה נגלו לפני במסעי ברחבי היקום האינסופי. ירח כדור הארץ בשעה שהשחר עולה, כדור הארץ עצמו בעת ליקוי חמה ארוך, או נפטון הכחול והמפואר.

קשה, אבל מתרגלים

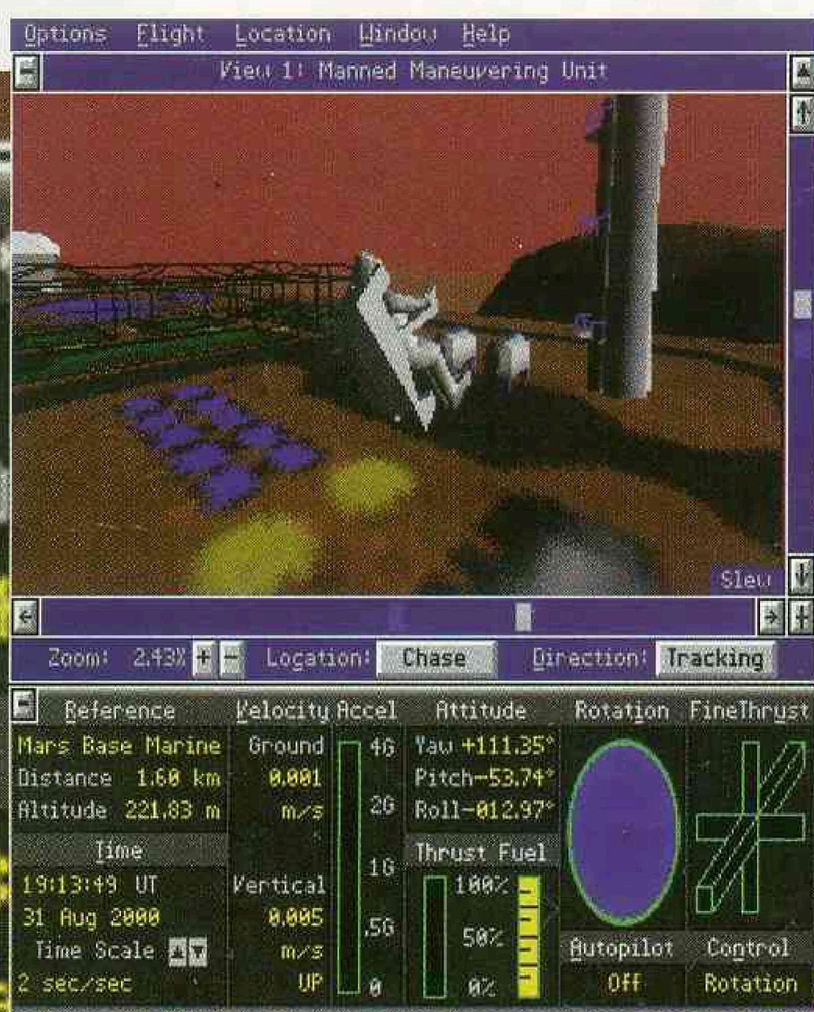
בתחילת השימוש בתוכנה התנסיתי באי אילו קשיים בשליטה בסימולטור. אחרי הכל, השליטה בתחנת חלל או מעבורת שמשקלה 10,000 טונות שונה משליטה במטוס אזרחי קל. גם אני, שצברתי נסיון רב למדי בטיסות סימולטור, התבלבלתי כאן לא פעם ולא פעמיים.

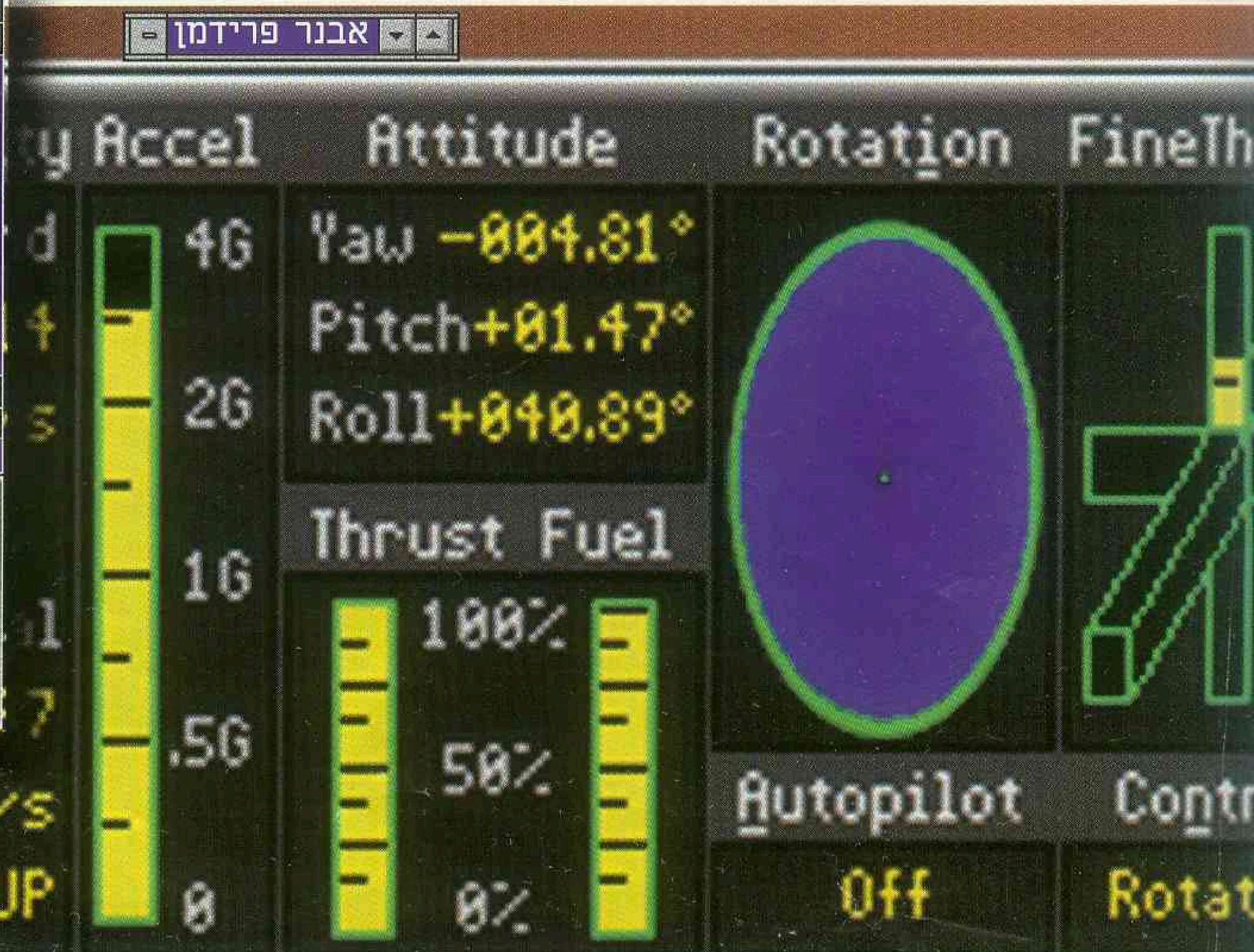
על מנת לשייט ולהצליח לבצע את כל הפעולות הנדרשות מטייס חלל, כמו עגינה, שיגור, תפיסת מסלול או תפיסת מסלול הקפה מסביב לכוכב, יש לשלוט במכשירים הבאים:

מנועי החללית (THRUST): חשוב לזכור שבגלל החוק הראשון של ניוטון, לחלליות אין מעצורים כלל וכלל. כדור הארץ ספג אותי פעמים רבות, מתרסק עם האף באדמתו, מהסיבה הפשוטה ששכחתי לעצור בזמן.

סבסוב החללית (ROTATION): כיוון חרטום החללית נקבע על ידי מערכת הסבסוב. כך אפשר, כביכול, להחליק בחלל, על ידי פתיחת המנועים עד הסוף וביצוע פניה מהירה לכיוון השני. אין שום צורך לסכן את החיים על הכביש, כשכל כך בטוח ומהנה להחליק בחלל.

מי שישתלט על הפעלת המערכות הללו ביעילות יוכל למעשה להטיס כל כלי חלל שירצה. הפעם באמת הצליח לMicrosoft, והשילוב הזה בין מציאות לפנטזיה פשוט עובד מצוין. ■





אי אפשר להתאכזב

תסריט של סטיבן שפילברג, ביצוע של חברת LUCASARTS תחת שרביטו היצירתי של ג'ורג' לוקאס, תקציבי ענק. לא סתם זה נשמע כמו מתכון מושלם לקווסט ששווה לחכות לו - THE DIG

יש משחקים ששווה לחכות להם אפילו שנתיים. THE DIG, הקווסט החדש והמדהים של חברת LUCASARTS, הוא אחד מהם. עם נתונים התחלתיים מרשימים ביותר, כמו תסריט שמבוסס על רעיון מקורי של סטיבן שפילברג, תקציב ענק שיכול להרשות לעצמו שימוש בטכניקות תלת־מימדיות מהשורה הראשונה, פסקול הכולל יצירות קלאסיות מרגשות של הנדל, והכשרון האינסופי של חברת משחקי המחשב הטובה ביותר בעולם בכל הנוגע לקווסטים, המשחק פשוט לא יכול היה לאכזב. ואכן רבותי, הוא לא. בהחלט לא.

רק לא לקצץ תקציבים

הכל החל לפני כמה שנים, כאשר שפילברג כתב תסריט לסרט מדע בדיוני בומבסטי, אבל עד מהרה התברר שעלות הסרט תהיה גבוהה מדי אפילו בשביל שובר־קופות כמו שפילברג. כמובן שאפשר היה לקצץ בתקציב, אבל זה היה מוריד מעוצמת הסרט, ובזה שפילברג לא רצה. הוא רצה ללכת עד הסוף, ובגדול, ואם לא בדרך אחת, תמיד אפשר לנסות דרך אחרת.

שפילברג, שחקן קווסטים חובב, פנה עם התסריט הראשוני לחברת המולטימדיה הפרטית של שותפו לעבודה וחברו הטוב, ג'ורג' לוקאס, והעלה את הרעיון להפוך את הסיפור האמביציוני שלו למשחק מחשב רציני ורחב־יריעה. האנשים ב־LUCASARTS לא האמינו למשמע אוזניהם: אחד מאבותיהם הרוחניים רוצה לשתף איתם פעולה ביוזמתו. הם קפצו על ההזדמנות - לא חסכו באמצעים ובכוח אדם, ולאחר עבודה מאומצת שנמשכה שנתיים, היצירה היתה מוכנה, והתוצאה לפניכם.

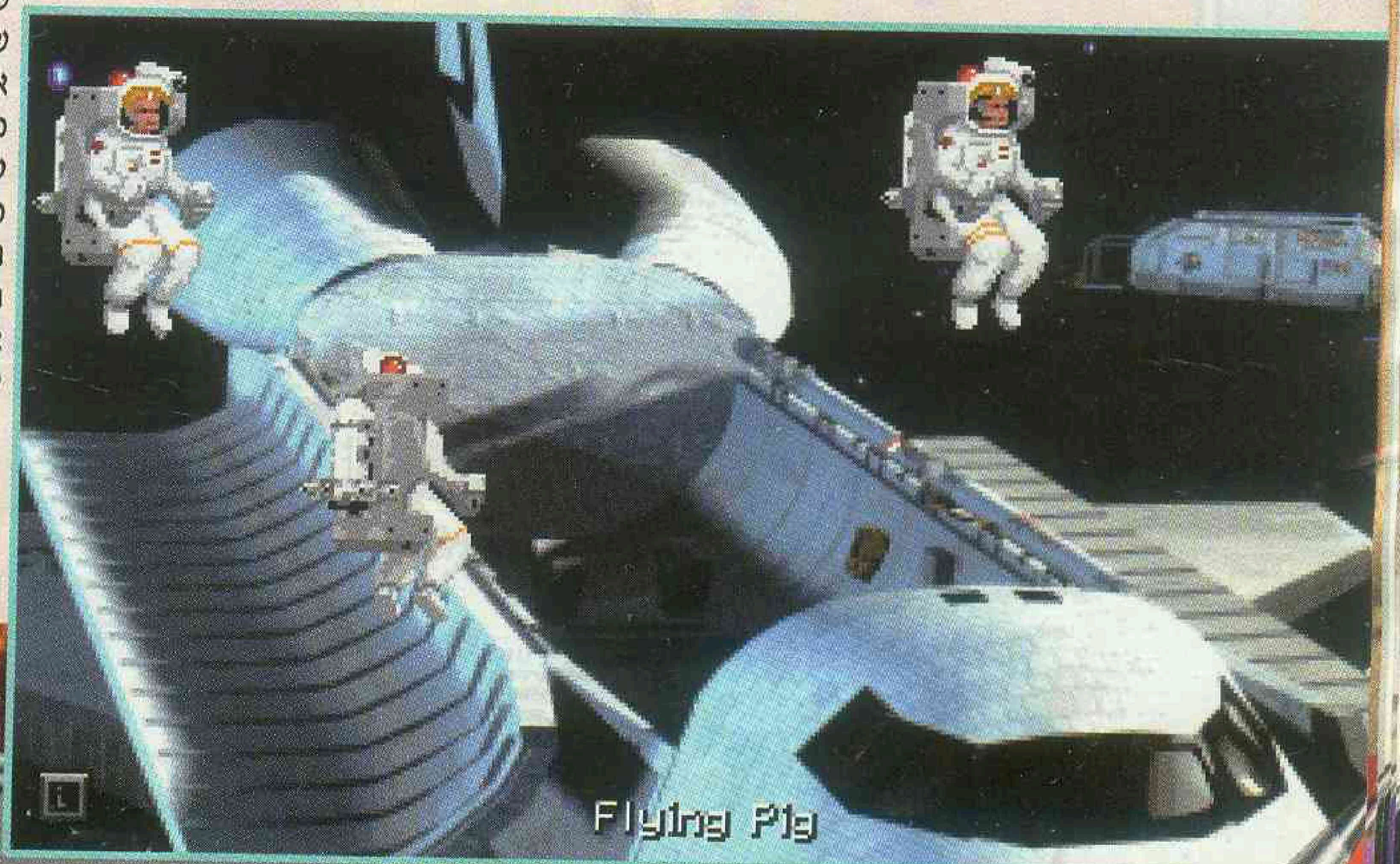
המשחק מתחיל כשאסטרואיד ענק מתגלה על מסכיו של מצפה כוכבים צבאי נידח באי ליד דרום אמריקה. לרוע המזל, האסטרואיד חסר ההתחשבות בחר לעצמו מסלול שיוט לא כל כך נוח ליושבי כדור הארץ, שאינם מעוניינים בהתנגשות חזיתית רבת־עוצמה שתשמיד יבשת שלמה ותפריע את מנוחת הצהריים. תוך כמה שעות של ריצות וטרטורים בפנטגון ובנאס"א מתגבשת תוכנית הצלה חד־פעמית, הכוללת שיגור מעבורת חלל לעבר גוש האבן המפלצתי, והצמדתן של שתי פצצות רציניות ביותר לדפנותיו. התקווה היא שמסלול השיוט המאיים ישתנה כתוצאה מהדף הפצצות. לביצוע המשימה הקריטית נבחרים בקפידה חמישה אנשים, הטובים ביותר בתחומם: מפקד צבא קשוח (הדמות שמגלם השחקן) טייס חלל מנוסה, מומחית לציוד עבודה כבד, גיאולוג מבריק ועיתונאית המסקרת את הנעשה. מאוחר יותר מתברר שהגיאולוג הוא גם ארכיאולוג מומחה לתרבויות עתיקות, והעיתונאית היא בעלת כשרון יוצא דופן ללמידה ופענוח של שפות זרות.

משהו ששכחו להזכיר

כאן מתעוררת השאלה, האם מטרת המשלחת היא רק לשנות את מסלולו של האסטרואיד, או שיש עוד משהו קטן ששכחו להזכיר במסיבת העיתונאים שנערכה ערב לפני היציאה לחלל... וכמובן שיש עוד משהו כזה, רק שאני לא אגלה לכם מה, כדי לא להרוס חלק מהמתח. רק תזכרו שסוד החיים נמצא אי שם במרחב חסר התפיסה שאנחנו קוראים לו החלל החיצון (פניה ראשונה שמאלה אחרי מערכת שמש X44B6, ליד הפלאפל. טוב, זה קצת יותר מסובך, אבל עם קצת כשרון ואינטואיציה גם אתם תגיעו).

ועכשיו לטענות. בעצם, אין לי טענות, חוץ מאחת: הגראפיקה של הדמויות די פשוטה, וקצת יותר השקעה היתה הופכת את המשחק למושלם, כמו שאר האלמנטים שלו: גראפיקות הרקע והמסכים נהדרות, בלי שטיקים של "וידיאו אינטראקטיבי", רק ציורים מהממים עבודת יד. גם הקטעים התלת־מימדיים הממוחשבים הספורים טובים מאוד. השליטה נוחה, ונעשית כולה באמצעות העכבר. אני אישית מעדיף את הממשק הישן של LUCASARTS מימי MONKEY ISLAND, אבל זה כבר עניין של טעם.

המשחק ארוך מאוד ומלא מהפכים וסיבוכים: פעם דמות אחת נעלמת, אחר כך השניה, פתאום הראשונה מופיעה, פתאום היא מתה, פתאום היא שבה לחיים וכו' וכו'. אבל מעל הכל, גולת הכותרת של המשחק היא הסאונד. פשוט אין לי מילים לתאר אותו. הקטע ההתחלתי, שבו המעבורת שטה בחלל כשברקע מתנגנת מוזיקה קלאסית מרגשת שמתאימה ב ד י ו ק לאווירה השאיר עלי רושם כל כך חזק עד שצפיתי בו עשר פעמים, ובכל פעם הצטמררתי. במשחק עצמו, קולות הרקע של הכוכב והיצירות המוזיקליות שמלוות אותם פשוט עושים את המשחק הזה ליותר כדאי מכדאי. לא פלא שהוציאו גם דיסק פסקול מיוחד, שאותו ניתן להשיג בחנויות תקליטים (לא בארץ, כמובן). בקיצור, משחק שמיימי. ■



תיבת הציון

- ● מצוין
- ○ טוב מאד
- ○ טוב
- ○ בינוני
- ○ רע

דורון פרידמן

גראפיקה - 94. בסדר גמור, אבל מה עם הדמויות?
סאונד - 1000, וזה אומר הכל.
שליטה - 95. ממשק נוח ופשוט.
אורך חיים - 100. ארוך, קשה־אבל־הגיוני, ומותח.

מסע למעמקי האדמה

אל לאו, יוצרו של "לארי" החרמן המקרית, נרגע קצת ויצר את "מסעותיו של טורין", משחק שמתאים בעיקר לצעירים במשפחה. הומור, כמו אצל "לארי", לא חסר פה

אחרי שהוציאה לשוק את "פנטזמגוריה" ו"חקירה משטרתית 5" החליטה חברת סיירה להתרענן בקווסט מצויר וקליל, כדי לתת לקהל להתאושש קצת לפני הוצאתו של "גבריאל נייט 2". יחסית לשלישיה של "פנטזמגוריה", "חקירה" ו"גבריאל", שכל אחד מהם ממלא שישה דיסקים בקלות, עם קטעי וידיאו וצוות שחקנים שלם, "מסעותיו של טורין" ממלא בקושי דיסק אחד, בלי מולטימדיה ושאר השמות המצוחצחים האלה. "מסעותיו של טורין" הוא קווסט מצויר בסגנון KINGS QUEST 7, שיצר אל לאו. למי שלא ידע, לאו הוא אביה של סידרת משחקי "לארי" הקלאסית, העוסקת במעלליו של ברנש חרמן ומקריח שמנסה למצוא אהבה בחיים, אפילו ללילה אחד. בעוד ש"לארי" היה קווסט למבוגרים, בגלל תוכנו המיני המובהק, מש"ט הוא משחק לכל המשפחה, בעיקר לילדים. אין בו מין (למרות שיש בו אהבה) והכמות המעטה של האלימות שתמצאו בו מובעת בצורה קומית ולא מאיימת, כמו בכל סרט מצויר (כנראה שלאו חוזר בתשובה).

מסע ל"ארץ שמתחת"

טורין הוא נער בלונדיני, נאה ונבון בן 16, שחי עם הוריו בעולם אגדתי בשם "הארץ שמעל". כמו כל נער מתבגר, טורין מואס בשיגרת היומיום, וחולם על חיי הרפתקאות וגבורה שיכולים להתאים קצת יותר לעלם סוער כמוהו. בין השאר, טורין חולם גם על אהבה.

יום אחד, בעודו חוזר מיום סידורים בעיר, טורין מבחין בענני עשן מוזרים המרחפים מעל ביתו. הוא מגיע הביתה בריצה רק כדי לגלות שהוריו נעלמו ממש כאילו בלעה אותם האדמה (זה, מתברר לנו יותר מאוחר, פחות או יותר מה שקרה באמת). מיואש וחסר אונים, הוא שוקע במחשבות עמוקות על מסתרי העתיד, כשלפתע בוקעת מבין העצים דמות חשודה ומוזרה. הדמות מספרת לטורין מה קרה להוריו: מכשפה מרשעת ששמה ליישה באה וחטפה אותם ללא סיבה נראית לעין. ככל הידוע לה, ליישה מתגוררת אי שם בעולם אפל בשם "הארץ שמתחת", וסביר להניח שהחטופים כלואים שם.

כשהוא מצויד בשברירי מידע אלה אורז טורין כמה חפצים ויחד עם בוגל, חיית המחמד הקסומה שלו, הוא פונה לעבר הבלתי נודע. בדרך הוא יבקר בחמישה עולמות שונים ומשונים, יפגוש אינספור דמויות מעניינות, ולבסוף יגלה את זהותו האמיתית. אה, כן, וגם ימצא אהבה.

הומור לכל המשפחה

אם יש משהו שמייחד את "טורין" משאר הקווסטים בסגנון הצל־את־הממלכה־האבודה־מפני־המכשף־הרשע־וזכה־בנסיכה, זהו חוש ההומור הנפלא של לאו, שפונה מצד אחד לילדים קטנים (עם מכות ונפילות ועוד פעלולים סטייל טום וג'רי), וגם למבוגרים יותר (עם צמד חלזונות סנילי שרוצה "לפתוח עלה חדש"). המשחק משופע בעשרות הלצות ופארודיות, חלקן ברורות מאליהן, וחלקן בדיחות פנימיות למביני עניין.

מבחינת הגראפיקה והסאונד, ראיתי ושמעתי כבר דברים טובים יותר ו"טורין" לא מחדש כלום. הקולות והמבטאים המצחיקים של הדמויות מוסיפים הרבה הנאה למשחק, והמוזיקה עדינה וקליטה.

הצלחתי להפעיל את המשחק רק דרך חלונות, למרות שכתוב שהוא פועל גם דרך דוס, אבל לא מצאתי אפשרות כזו. כתוצאה, המשחק היה די מסורבל והאנימציה די איטית וקופצנית על גבי פנטיום 75 עם שמונה מגה זכרון. עם כל הכבוד, זה לא משחק תלת־מימדי שאמור לטוס במהירות האור ומחייב חומרה רצינית יותר ממה שיש למחשב הזה להציע.

הממשק זהה לזה של KINGS QUEST 7 ו"פנטזמגוריה", מה שלדעתי מגביל את אופן המשחק ל־"קח את","השתמש על" וזהו. אני מעדיף את הממשקים הישנים רבי־האפשרויות, אבל הם נעלמים מהעולם במהירות.

מבחינת אורך החיים "טורין" הוא משחק קל למדי (למרות כמה פאזלים שדרשו חשיבה מאומצת, אבל הם לא היו חלק רגיל של הקווסט, אלא "קטע מחשבה"). זה קורה משום שהוא מיועד גם לשחקנים צעירים, וזה יכול להסביר גם את אופציית הרמזים, שעוזרת לשחקן אם הוא נתקע. כתוצאה מכך, אני מניח ששחקן מנוסה יגמור את "טורין" תוך כמה שעות, וזה, תסכימו איתי, לא שווה את המאה־ומשהו שקלים שמוציאים עליו. אם אתם מחפשים קווסט רציני, ריכשו את THE DIG המדהים של LUCASARTS. ■







TORIN'S PASSAGE

תיבת הציון

- ○ מצוין
- ○ טוב מאד
- ● **טוב**
- ○ בינוני
- ○ רע

דורון פרידמן

גראפיקה - 85. (אנימציה: 70)
סאונד - 85. קולות קוליים.
שליטה - 75. ממשק פשוט. פשוט מדי.
אורך חיים - לוותיקים: 70, לצעירים: 90.

למה להתאמץ?

במקום להתאמץ לייצר משחק מקורי שייצג את הפוטנציאל של חלונות 95, הלכה MICROSOFT והעתיקה משחק אחר, על כרעיו וקרביו, כמעט בלי אזכור של שמות היוצרים המקוריים. אולי זה כשר, אבל זה בטח לא מריח טוב

לפני כשבוע הגיע FURY3, המשחק הרשמי הראשון של MICROSOFT לחלונות 95, אל החנויות בארץ. המשחק הגיע על גבי CD-ROM והוא פועל גם על חלונות 3.1, כיאה למשחק פרסומי־יח"צני. F3 אמור להדגים לנו את היכולות של חלונות 95 ולכן היינו יכולים לצפות שהוא יהיה טוב, מהיר ועם תזוזה חלקה. מוקשים אחרים קצת קשה לחזות מראש.

לאחר ההתקנה הופתעתי לגלות שמדובר במשחק שהוא חיקוי עם רשיון, ואני מתכוון לדמיון המופלא בינו לבין משחק החלליות בשם TERMINALVELOCITY. בעצם, זה יותר מדמיון מופלא, זהו העתק מושלם. בנסיון לבדוק אם זו אכן גניבה בוטה או ייצור ברשיון, הפכתי את חוברות העזרה שהגיעו עם המשחק. בעמוד האחרון של אחת מהן הוזכרו שמותיהם של אנשי TERMINALREALITY, החברה שייצרה את TV. השם TV לא הוזכר אפילו פעם אחת, ובהתחשב בעובדה שהוא יצא כמשחק בפני עצמו, זה די מוזר. בחוברות מחשבים מקצועיות מתייחסים למשחק כאל חיקוי עלוב. אני החלטתי להתייחס אליו כאל גירסה חדשה של TV.

האטרקציה: כלי נשק ומנהרות

למי שלא מכיר את TV, הנה תיאור קצר: הראיה במשחק היא דרך עיני השחקן (עם אפשרות להחליף זויות), והמטרה היא לחסל מטרות קרקע ואוויר. התנועה לא מוגבלת ואפשר לטוס דרך השמים ולהגיח מבעד לעננים. התנועה החופשית מאפשרת לבצע פעלולים אוויריים די מגניבים, כמו צלילה או גיחה מאחורי הרים, ועוד. הגראפיקה ממוצעת וכך גם הסאונד.

בקיצור, משחק טוב. כיוון ש־TV ו־F3 זהים כמעט לחלוטין, כל שנאמר על TV חל גם על F3.

שני הבדלים בכל זאת קיימים בין המשחקים. הראשון הוא הסיפור. ב־F3 כדור הארץ נמצא במלחמה עם ה־BIONS, רובוטים על־אנושיים המסוגלים להשמיד כוכב במחי יד. עליכם להשמיד אותם ואת כל מה שקשור בהם, וכדי לעשות זאת עליכם לעבור שמונה עולמות שונים, שבכל אחד מהם יש מספר לא מועט של משימות. המשימות דומות פחות או יותר, ולכן אחרי שעה זה מתחיל להימאס. מה שכן עשוי למשוך אתכם לשחק הם כלי הנשק והמנהרות. כלי הנשק כוללים מגוון רחב של טילים, לייזרים, פלאסמות ואפילו פצצת אטום. שווה לעבור את המשימות, להשיג את כלי הנשק ולבדוק. המנהרות (המופיעות על המפה כנקודות צהובות) הן בדרך כלל כיף לא נורמלי. אתם צוללים אל האדמה ונכנסים אל מנהרה דמויית גליל תוך כדי ריסוס האויב. מגניב ביותר.

דרישות מוגזמות

ההבדל השני הוא ש־F3 מנצל 32Bit ועל כן מומלץ להריצו על חלונות 95. דרישות המשחק, לעומת זאת, מוגזמות לגמרי: 486DX2, זכרון של 8MB, מקום פנוי של 70MB (!!), ותאמינו לי, זה לא שווה את זה. אחרי שעתיים־שלוש המשחק כבר חוזר על עצמו בצורה מחרידה. לפחות ב־TV היתה אפשרות לשחק במודם עם חבר.

עבור מי שאינו מכיר את TV ואוהב חלונות ומשחקי חלליות, זהו משחק סביר ביותר עם אתגר, תנועה חופשית והרבה מאוד אקשן. מי שכן מכיר את TV ושיחק בו, יגלה שההבדל המשמעותי היחיד ביניהם הוא ש־F3 רץ על חלונות.

הייתי ממליץ ל־MICROSOFT לפרסם את חלונות 95 באמצעות משחק מקורי וחדש, ולא באמצעות העתק, טוב ככל שיהיה. ■

גראפיקה – 87. אינה רעה בכלל...

סאונד – 66. מונוטונית.

שליטה – 70. השליטה לעיתים מעצבנת וקשה לכוון..

אורך חיים – 55. משימות משעממות, ארוכות וחוזרות על עצמן.

תיבת הציון

- מצוין
- טוב מאד
- ◉ **טוב**
- בינוני
- רע

טל פרץ



הרפתקאה בפארק

שלושה סי.די.רומים מאכלסים את עלילת "פאניקה בפארק", עם חידות בנוסח "טווין פיקס" דוכני שעשועים מבדרים ואווירה לילית מפחידה למדי

"פאניקה בפארק" (PANIC IN THE PARK), מבית היוצר של IMAGINATION PILOTS ו־WARNER ACTIVE, הוא הרפתקאה מהממת המשתרעת על פני שלושה דיסקים (התנפחנו קצת בזמן האחרון, לא?) בכיכובה הכפול של אריקה אלנייק היפהפיה מ"משמר המפרץ" ועוד כעשרים שחקנים נוספים.

העלילה מתרחשת כדלקמן: מייסד פארק SKYVIEW, צ'אמפ, נפטר, והצוואה שהותיר נעלמה, נגנבה, והיא חבויה אי שם ברחבי הפארק. התאומות ג'יימי (טובת הלב) וג'ייני (המרשעת) נלחמות ביניהן על עתידו של הפארק.

הדד־ליין: מחר בבוקר

צו שהוציא בית המשפט אוסר עליהן להיכנס לפארק, ואם הצוואה לא תימצא עד מחר בבוקר, יימכר הפארק והכסף יחולק בין האחיות. כאן אתה נכנס לפעולה, בתפקיד עיתונאי הנשלח לחקור את הנעשה בפארק, שדברים מוזרים מאוד התרחשו בו באחרונה.

ג'יימי מקדמת את פניך ברגע שאתה נכנס לפארק, ונותנת לך אסימוני משחק. מכאן אתה מתחיל לשוטט בפארק ומנסה לפענח את חידותיו, שבחלקן נראות כאילו לקוחות הן מ"טווין פיקס".

שעשועים ורמזים

בפארק יש 12 דוכנים שונים ומשעשעים, כשלפני ואחרי ההגעה לדוכן מוקרן קטע וידיאו משעשע במיוחד, שבו מדגים בעל הדוכן את המשחק. זכייה תקנה לך אסימוני משחק ורמזים. המשחקים כוללים יריה בתותח מים על ליצנים, הרמת משקולות במנוף (ממש דבילי), הקפצת מטבעות, פיצוץ בלונים בחיצי פלסטיק, הקפצת אופנועים קטנים מעבר לתהום, הכאת סנאים בפטיש (מאוד משעשע) ועוד.

המשחק עצמו מאורגן בארבעה אתרים, שכל אחד מהם כולל שלושה מתקנים. נצחון במתקנים האלה יקנה לך מעבר לשלב הבא ואסימון מיוחד. יש כאן גם רמזים מיוחדים שאפשר לזכות בהם, שיעזרו לך בפתרון התעלומה.

קיטש אמריקאי והומור

אווירת הפארק הנטוש מפחידה למדי. אין בו הצבעוניות של ירידים עמוסי קהל צמא לבידור, והביקור נערך בשעות הלילה. הסרטונים המשעשעים ואווירת הקיטש האמריקאית, יחד עם חידות האימה, יוצרות ניגוד ואירוניה שרק מוסיפים למתח. החלק הקווסטי במשחק הוא די מפותח, ומציע לך מעין משחק רמזים עם אפשרויות פתרון שונות ודורש ממך לבחון בסבלנות את חלקיו. יש אפשרות לשחק במשחקים בנפרד וכך להתאמן בהם, או סתם להתחרות עם חברים.

"פאניקה בפארק" הוא משחק מותח אך משעשע ומלא הומור, עשיר בקטעי וידיאו וגראפיקה, שילוב בין סרט מתח, ארקייד ומשחק בילוש. מושקע מאוד, אם כי קצר מדי. ■

גראפיקה – 90.

סאונד – 75. חלק מהמנגינות מעצבנות, אבל הדיבורים אנושיים.

שליטה – 80. סבירה.

אורך חיים – 70. לא קשה מדי לפתירה.

עלילה ומשחק – 80. עלילה מעניינת אבל קצת נדושה, והמשחק בקטעי הווידיאו לא רע בכלל.



אבנר הנמן
avnerhan@netvision.net.il

העיקר הפרספקטיבה

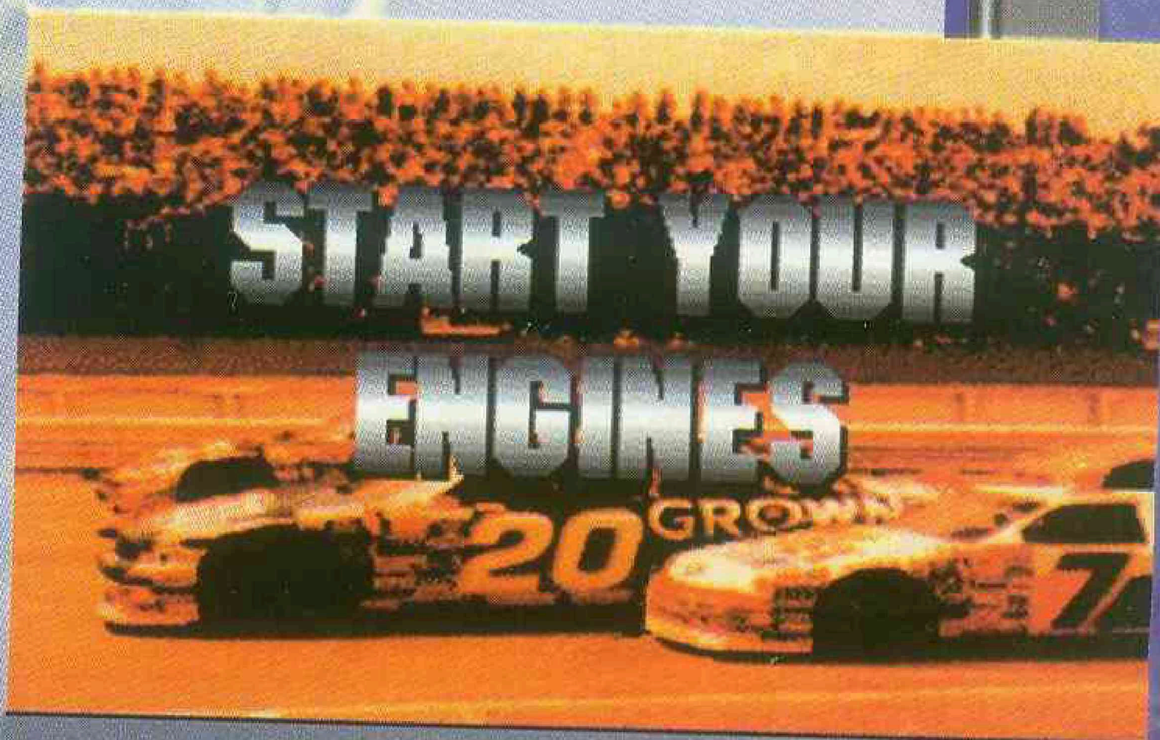
יש משחקים שיוצריהם לא טרחו להשקיע יותר מדי בגראפיקה שלהם, אבל לא בלי סיבה. מי שמחפש מירוץ מכוניות שנותן תחושה טובה על הכביש לא חייב להתעקש על וידיאו ותלת־מימד מושקע. אפשר בהחלט להסתפק ב־SPEED HASTE

בפעם הראשונה שראיתי את SPEED HASTE אמרתי לעצמי שהוא יכול להתאים יופי למדור "בקצ־רע", אבל אפילו טיפוס ציני יכול לפעמים לשנות את דעתו ולהתלהב ממשהו שלא ממש הדליק אותו בפגישה הראשונה.

SPEED HASTE הוא מירוץ המכוניות הראשון מזה זמן רב שהצליח להוציא אותי מאדישותי ולהתחיל לאהוב את הזן החדש הזה של מירוצים. קודם כל, הגראפיקה שלו נוצרה כנראה בימי הביניים. יש משהו מרענן במשחק שסוף סוף משתמש בגראפיקה ברמה חובבנית בלי שום בושה. למה זה מוצא חן בעיניי? אולי כי הגיע הזמן שמשחק מירוצים יהיה מושקע בתחומים שחשוב להשקיע בהם, והגראפיקה היא לא אחד מהם. מי שזוכר את OUTRUN האגדי של SEGA ואת TESTDRIVE של ימי ה־XT העליזים בוודאי יסכים איתי שמירוץ מכוניות טוב לא חייב לכלול טכנולוגיית וידיאו (ראו ערך "NEED FOR SPEED"). מה רע במסכים המצוירים ביד חובבנית? מה רע בגראפיקה לא ממש מדויקת, ברזולוציה נמוכה ובצבעים ילדותיים? אם כל מה שמסביב (המכוניות, השליטה, המוזיקה) ברמה טובה, למי בעצם איכפת מהגראפיקה? בשביל וידיאו והרגשה "אמיתית" של מכוניות כבר המציאו את הסימולטורים למיניהם, ולא לשם כך קיימים מירוצי המכוניות.

מוזיקה מירוצית

SPEED HASTE הוא משחק שמכיל הרבה, באריזה קטנה. אחרי שמתגברים על האכזבה הראשונית מראהו ומנסים להרגיש את הכביש, מתחילים להבין איפה טמון הכיף. יש מגוון רחב מאוד של אזורי משחק – אזורים הרריים, שטחים מיושבים, מדבריות ועוד, ויש לפחות שישה סוגי מכוניות בכל הצורות והצבעים. בחרתם מכונית ואיזור? אפשר לצאת לדרך. אתם יכולים לשחק לבד באיזה מסלול שתבחרו, וכמובן להשתתף במירוץ עירוני או לרוץ לאליפות. השליטה נהדרת. באמצעות החיצים הפשוטים והברקס ניתן ממש לטוס עם המכונית ולהגיע למהירויות גבוהות. הפרספקטיבה של המשחק מ־ש־ג־ע־ת. אתם יכולים לראות את מכוניתכם מכמה זוויות צילום שונות: מלמעלה, מהצד, מאחורה, מקדימה ואפילו מבפנים. אופציות נוספות שהופכות את המשחק לאטרקטיבי במיוחד היא האפשרות לשחק במודם או ברשת מחשבים, כך שיותר מעשרה משתתפים יכולים לשחק בו בזמן.





כמובן שאסור לשכוח את המוזיקה. לראשונה בחיי נתקלתי במירוץ מכוניות שנראה כאילו המוזיקה חוברה ממש לכבודו. הסאונד ב־SPEED HASTE פשוט נהדר ומתאים בול למשחק – מוזיקה רועשת וקצבית, באסים נהדרים ואפילו דגימות מוקלטות של הקריין, המשולבות במקומות שונים במהלך המשחק.

לא נהיה קטנוניים

גם מבחינת הגראפיקה וגם מבחינת הממשק ברור שניתן היה להשקיע יותר. המכוניות לא מצוירות ברמה מי־יודע־מה, אבל לא צריך לשכוח שלא מדובר כאן בקווסט, אלא במירוץ מכוניות. אני בטוח שיהיה מי שיפסול את SPEED HASTE על הסף (כמו שכמעט עשיתי בעצמי), אבל השיקול שצריך באמת לקחת בחשבון הוא: במה אנחנו מעוניינים לשחק, בסרט עם מכוניות או במירוץ מכוניות? ואם אנחנו לא ממש קטנוניים, אפשר לומר שמדובר במשחק טוב, בנוי היטב מבחינת הפרספקטיבה שלו, עם סאונד נהדר וגראפיקה לא־משהו. אף אחד לא מושלם. ■

גראפיקה – 75. לא נעים, לא נורא.
שליטה – 95. פשוטה וקלה.
סאונד – 90. נהדר, מוזיקה ממש טובה.
אורך חיים – 80. מתישהו תסיימו את כל האזורים.

תיבת הציון
- מצוין
- טוב מאד
- **טוב** ●
- בינוני
- רע

יניב קסנר

יש עתיד לעבר

זוכרים את הארקיידים הראשונים, את ימי הזוהר של האטארי, האמיגה והקומודור 64? אם לא, עכשיו יש לכם הזדמנות להתוודע למשחקים המקוריים. נוסטלגיה בטעם של פעם

Microsoft, יצרנית Windows 95, DOS, Word ועוד אינספור תוכנות וכמה משחקים, החליטה להחזיר עטרה ליושנה ולקחת אותנו לימים הטובים של פעם, בהם לא היו תקליטורים, לא היו דיסקים קשיחים של מאות מגה־בייטים, ולא היו מושגים כמו XMS, EMS, ROM, RAM ושאר זוועות.

בימים ההם, מחשבי המשחק האידיאליים (והיחידים) היו קומודור 64, אמיגה ואטארי, שאז היה נפוץ יותר כמשחק הטלוויזיה ולא כמחשב. בסוף שנות השמונים החלו לצאת לשוק סוגים שונים של מסכי VGA על תואמי IBM במחירים שאבא יכול להרשות לעצמו, ופתאום לכל השכונה כבר היו תואמים כאלה. תנאי השוק האלה כמעט העלימו את המשחקים הישנים, אבל עכשיו מתברר שלעבר עוד יש עתיד. Microsoft עשתה אחד ועוד אחד והחליטה שכדאי להתחיל לשווק מחדש את אותם המשחקים בדיוק, ללא כל שיפורים ותוספות. במפתיע, נראה שהיא צדקה, ובגדול. גלי הנוסטלגיה שהציפו אותי כשהסתכלתי במסכים המוכרים, אותן תמונות ישנו, עובדות תחת מערכת הפעלה שכותבי המשחק המקוריים יכלו רק לדמיין, הזכירו לי שלא בהכרח ישן זה רע וחדש זה טוב.

בחבילת הארקיידים החדשה כוללת מיקרוסופט ארבעה משחקים מן העבר. Dig-Dug – למען האמת, המשחק הזה חדש גם לי ומעולם לא ראיתי אותו על שום מחשב, אבל הוא בהחלט מתאים לקטגוריה של ארקייד. השחקן מגלם איש חביב הנכנס למעמקי האדמה ומחפש מפלצות תת קרקעיות שמזכירות קצת את שני הדרקונים מ־Double Bubble.

מטרתך היא למנוע מהמפלצות לצאת אל האדמה, ולרשותך עומד רובה שיורה מין שפיץ שנתפס במפלצות, וכאשר אתה יורה על אחת מהן ופוגע בה, היא מתחילה להתנפח עם כל יריה נוספת, עד שהיא מתפוצצת. משחק חמוד, מהנה ופשוט.

Pac-Man – פק־מן הוא המשחק המוכר ביותר בעולם, היצור הצהוב שבה את ליבם של ההמונים ועד היום אין חנות משחקי וידיאו שמרשה לעצמה לחיות בלעדיו. פק־מן זכה להצלחה אדירה בעיקר בגלל סגנון המשחק הפשוט והממכר. זה המשחק הקל ביותר ללמידה והפעלה, וצריך לזכור רק דבר אחד: כשהמפלצות כחולות אפשר לאכול אותן, וכשלא אז לא.

פק־מן יצא בתקופת הזוהר של הארקיידים בארה"ב, בין שנות השבעים לשנות השמונים, והכניס לחריצי המכונות יותר משני מיליארד דולר.

Pole-Possition – משמעות הביטוי היא "מועמד לנצחון", והיא שאובה ממירוצי המכוניות האמריקאיים של שנות השבעים. כפי שכבר ניחשתם, מדובר במירוץ מכוניות.

אם לומר את האמת, הגירסה הזו מאכזבת לעומת הגירסה הישנה. הצליל זהה לגירסת הקומודור וכך גם הגרפיקה, אבל לשחק מירוץ מכוניות עם עכבר? לא נראה לי... אם תנסה לשחק עם המקלדת – צפויה לך אכזבה. Microsoft פישלה כאן, והוציאה משחק עם תחושה גרועה יותר מזו של המשחק הישן.

Galaxian – מחשבים ומשחקי וידיאו רבים נשברו במהלך ההיסטוריה כתוצאה מהתפרקות עצבים של שחקני המשחק הזה. Galaxian הוא משחק יפה, אבל מעצבן באותה מידה. ואיך לא נתעצבן כש־3,000 ספינות בצורות משונות יורות עלינו, ואנחנו, עם חללית אחת, עם יריה אחת כל חצי שעה, צריכים לנסות להתמודד עם זה?

הגראפיקה יפה, המשחק ברור, הצלילים בהירים, אבל המשחק קשה כמו אני־לא־יודע־מה. ■

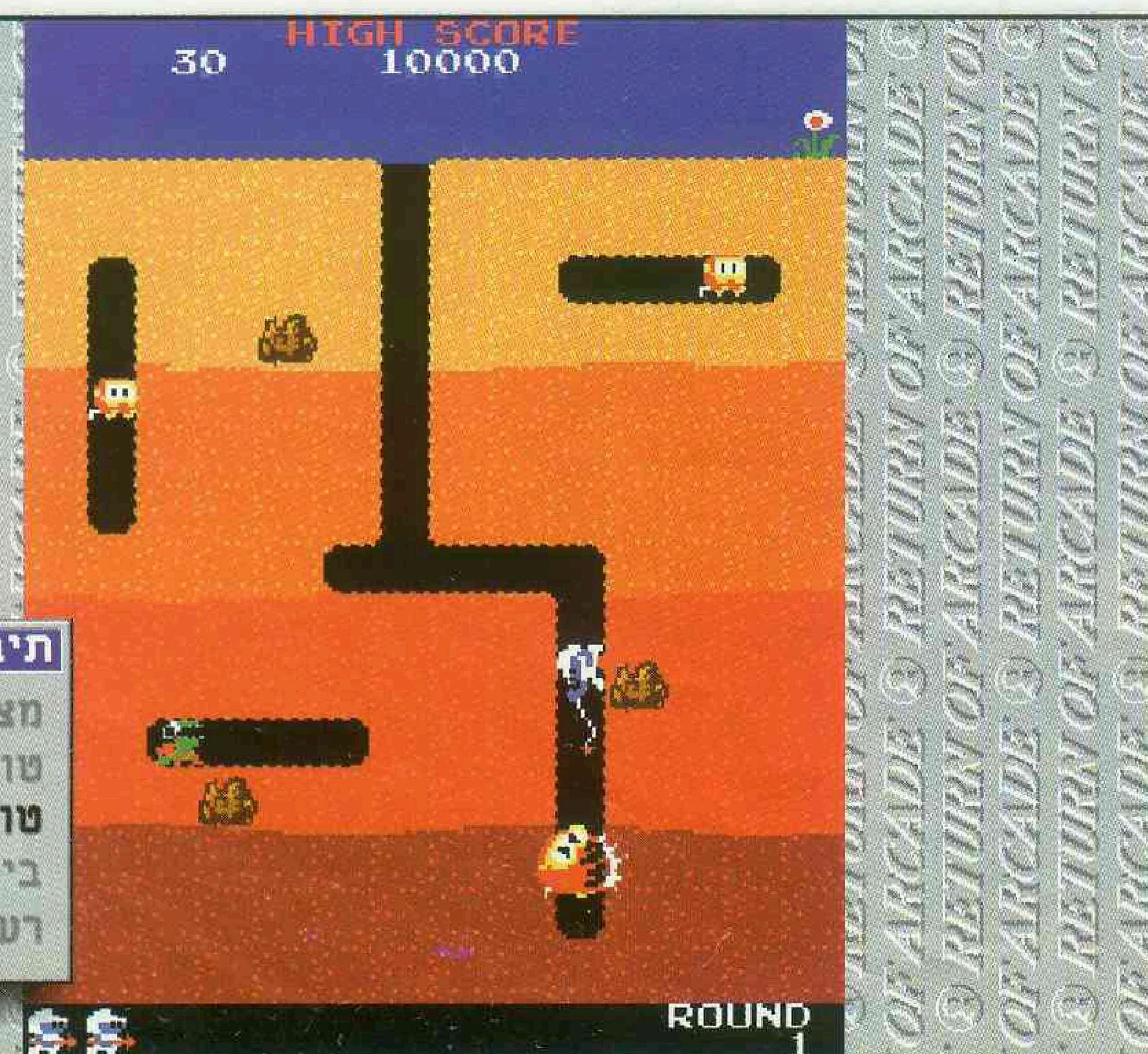
גראפיקה – 78. הגראפיקה שוכפלה במדויק ממשחקי העבר, כלומר עלובה למדי.

סאונד – 80. נפלא ונאמן למקור, כשהסאונד בלסטר משמש כביפר.

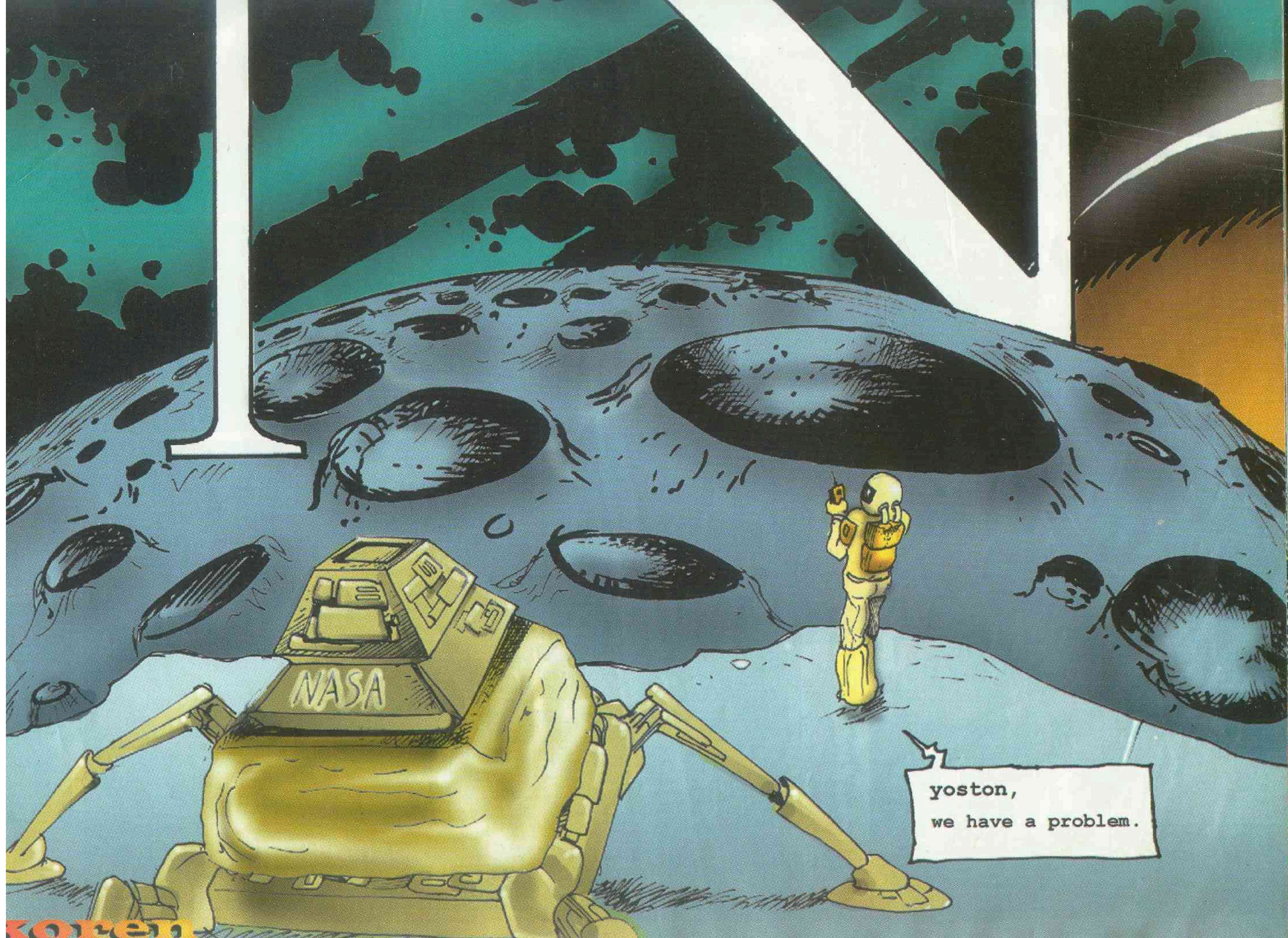
אורך חיים – 80. "אין קץ לילדות" כתב ברי סחרוף, ובאמת זה אף פעם לא נמאס, וחוץ מ־Galaxian המעצבן הכל בסדר.

שליטה – נחמדה, ועם ג'ויסטיק התענוג מושלם.

רן הרוש



המביט טס בחלל
intriguing!



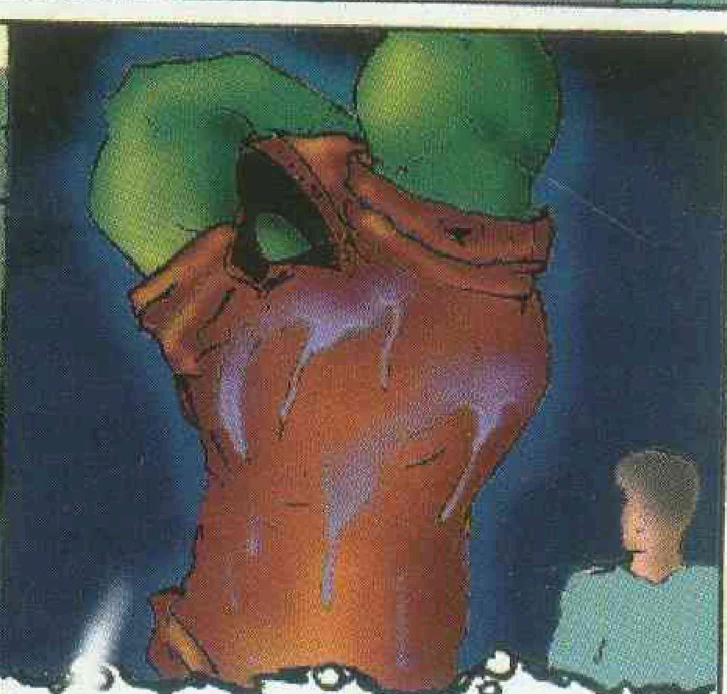
IN
NASA
yoston,
we have a problem.

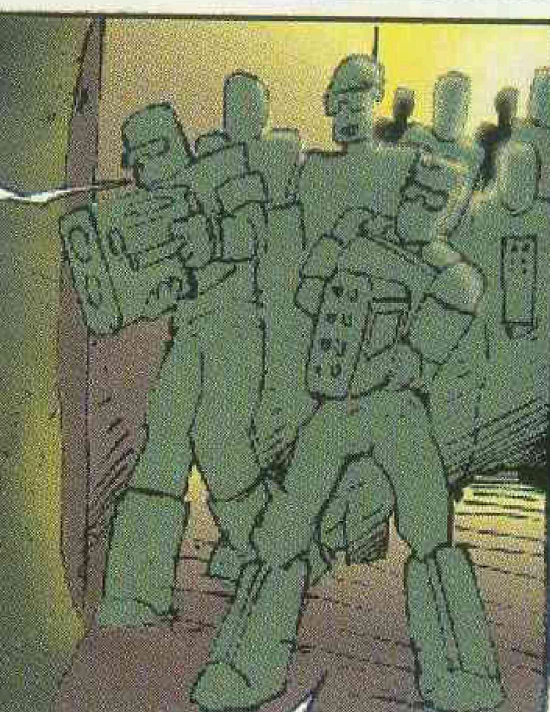
אים

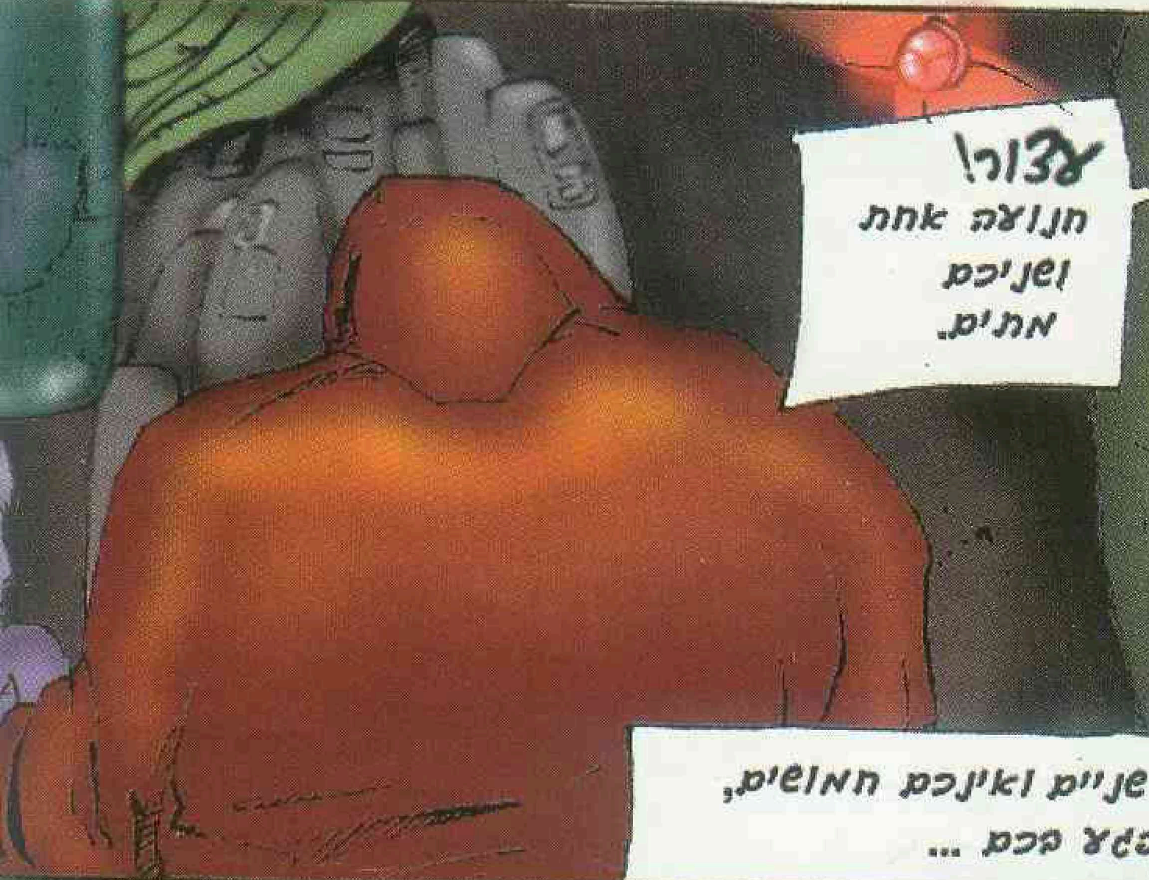
מאת: קורן שדמי

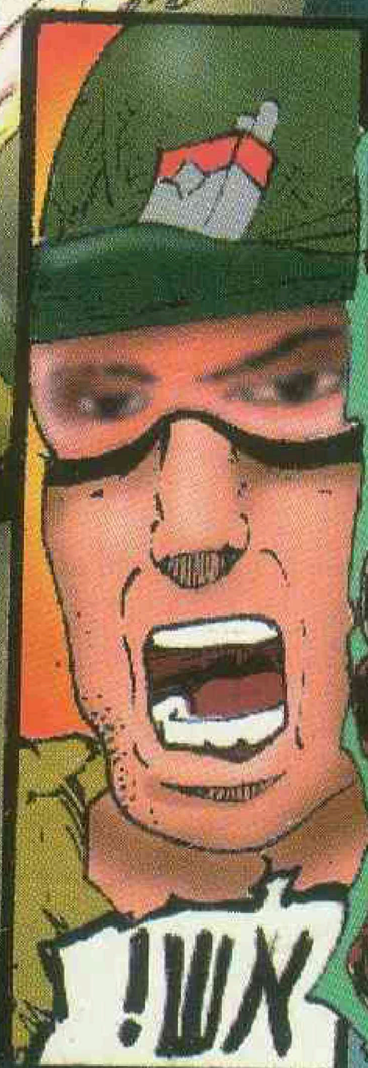


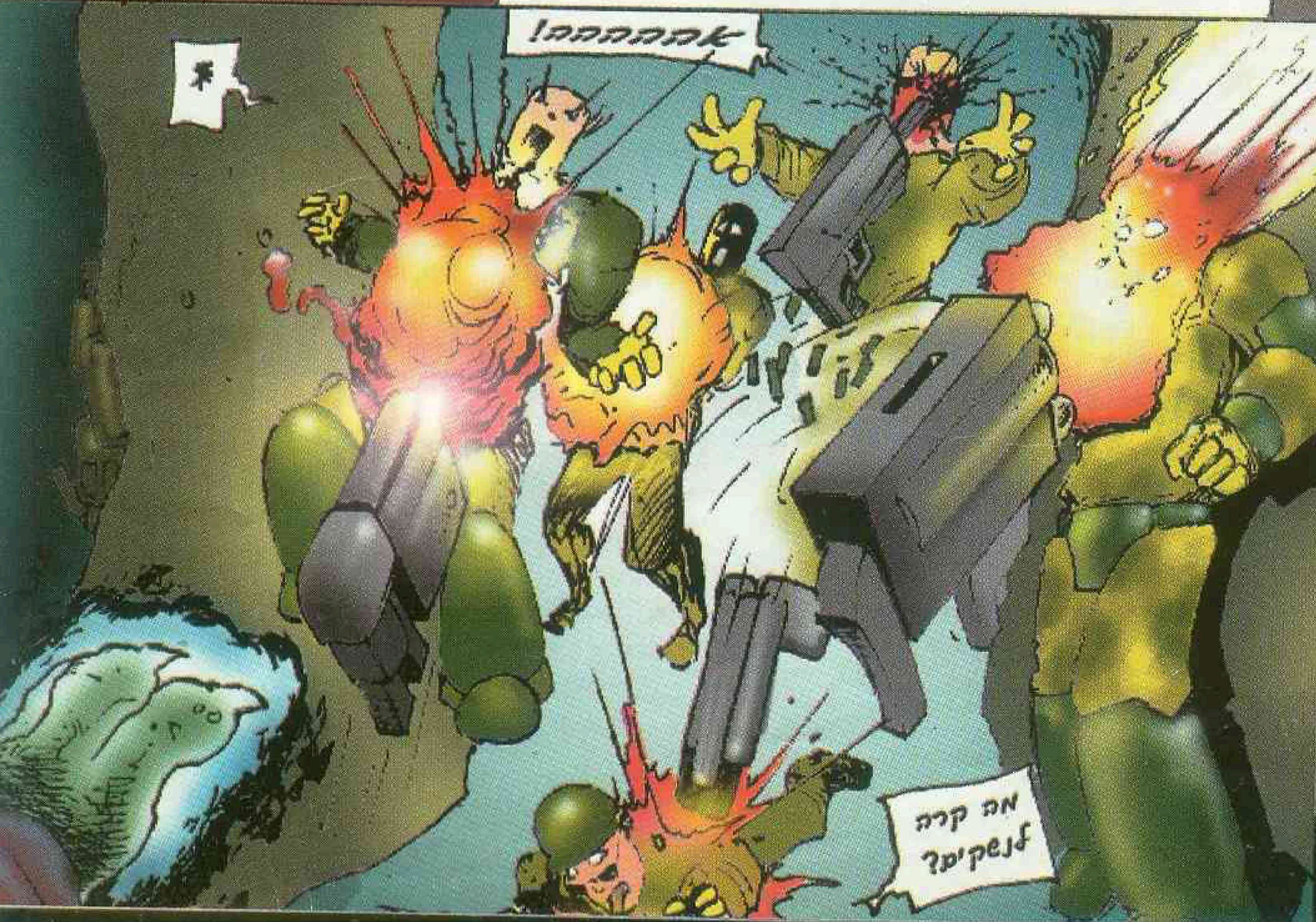


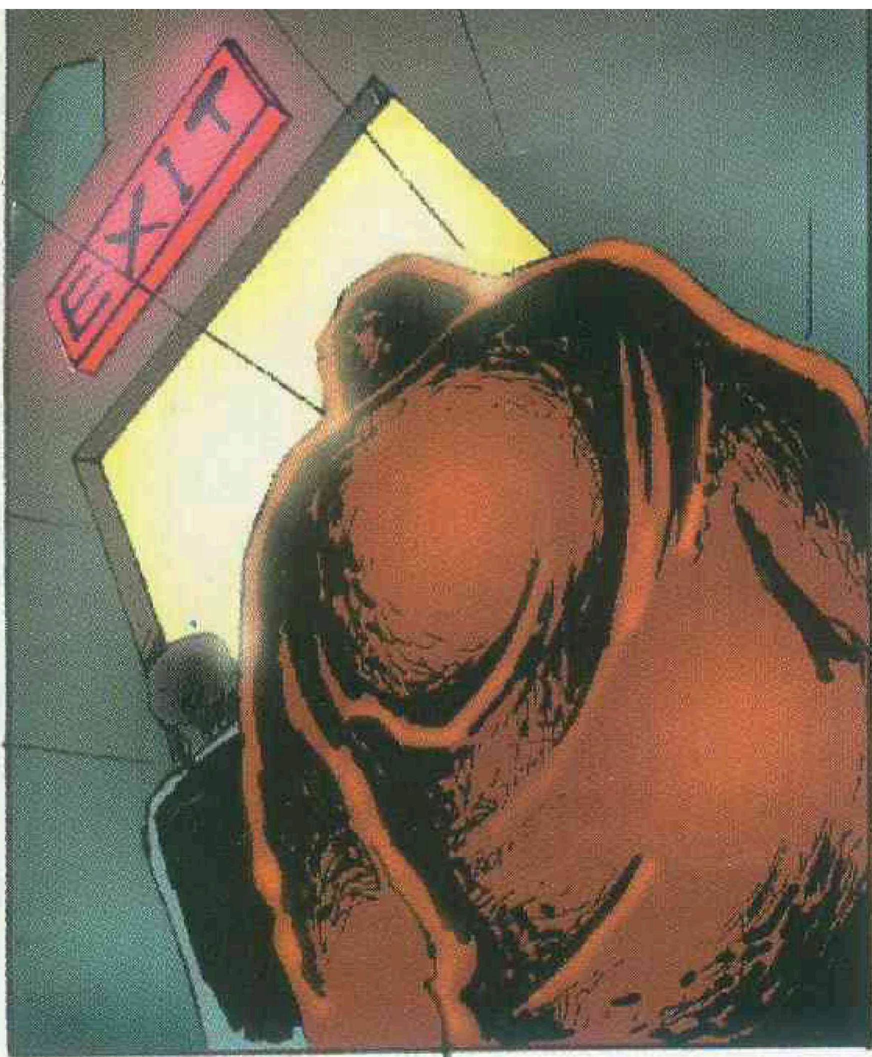








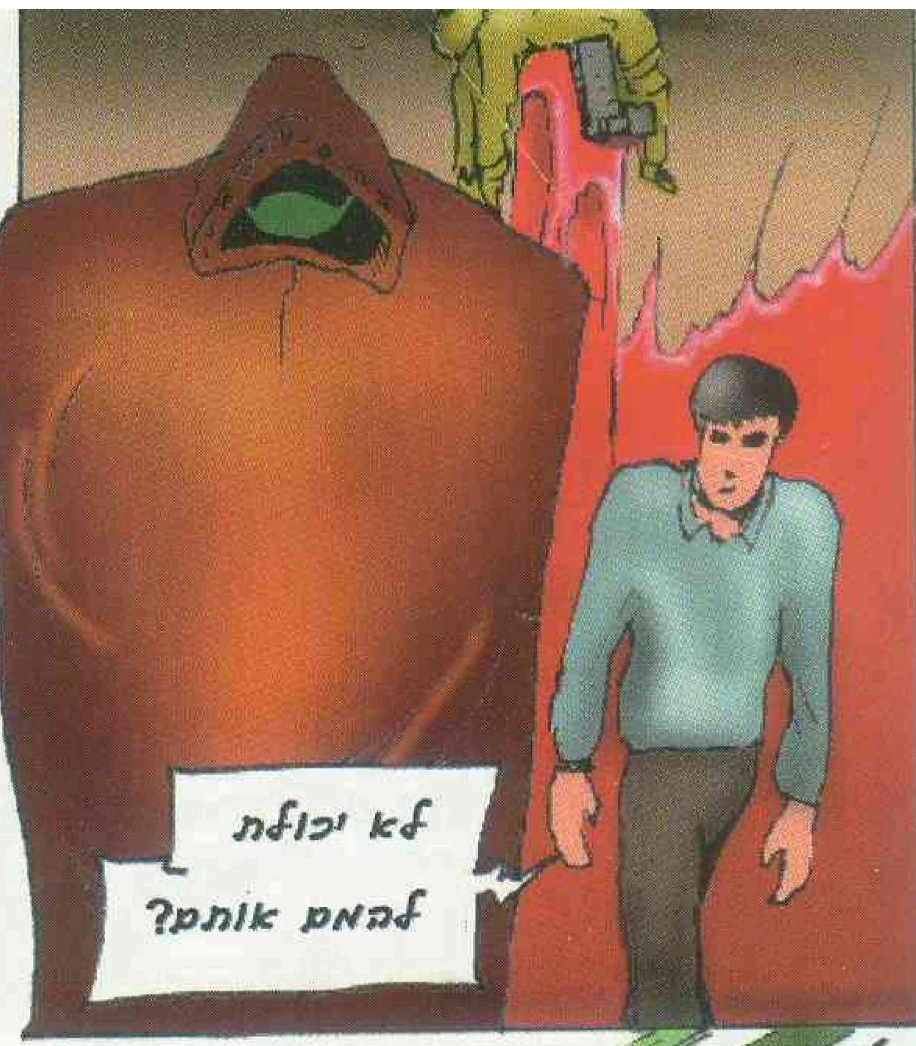




EXIT



שקט, עלי להפעיל את שדה
הכוח שלי, יש משמר בחוץ!



לא יכולת
להמם אותם?



זה לא משמר, זה צבא!
הסכנה אכן גדולה
משחשבתי



אתה עשית
את זה?
הרגת את
כולם בשניה אחת!
אספיר לך אחר כך,
כרגע עלינו למהר...
הדרך במידבר
ארוכה ...
המשך יבוא...



סקטים על דיסקטים

אם אתה מקנא במחליקי רולרבליידס או חולם להיות אלוף הסקייטבורד הלאומי, אבל נשאר בכורסה כי אתה פוחד לשבור רגל, זה הצ'אנס שלך לנצח אפילו בלי לצאת מהבית

אלה מביניכם שצופים באופן קבוע בערוץ הספורט בכבלים בוודאי נתקלו בתוכנית מוזרה וייחודית בשם "ESPN EXTREME", שעוסקת בעיקר בענפי ומוצרי ספורט שוליים ו"מחתרתיים", כמו רולרבליידס, סקייטבורדים ועוד ענפי ספורט המחייבים קוד לבוש מסוים מאוד, הכולל מכנסי שלושת־רבעי, טי־שירט מרופטת, כובע מצחיה הפוך על שיער צבוע בגוונים מזעזעים, וכמה שיותר עגילים במקומות בלתי שיגרתיים בגוף. בקיצור, לא תמצאו שם אנשים שחולמים להגיע לאולימפיאדה. אלה פריקים שרוצים רק ליהנות מהחיים ולהוסיף למחזור הדם שלהם עוד קצת אדרנלין, תוך ביצוע פעלולים המתגרים בכוח המשיכה ובמצלמות המשטרה המוצבות ברמזורים על מנת לתפוס עבריני דרך שונים ומשונים.

מה לכל זה ולמשחקי מחשב? חברת סוני החליטה לתרגם למחשב האישי משחק המבוסס וקרוי על שם תוכנית הטלוויזיה הנ"ל, משחק שהספיק להפוך ללהיט גדול על מערכת ה־PLAYSTATION שלה. לכל אותם פחדנים שחלמו להתנסות בכל אותן חוויות על־גלגלים ופשוט לא העזו, יש עכשיו הזדמנות לעשות את זה מול המסך הקטן, תוך כדי חסכון מירבי בכמויות הפלסטרים שהם קונים.

אני חייב להתוודות שכשרוני בתחום הסקייטבורד והרולרבלייד מתמצה בנסיעה ישרה של עשר שניות עד הנפילה. משום כך זימנתי לביתי שני חובבים מושבעים של העניין, שיחוו את דעתם המקצועית על המשחק, בעוד שאני אתייחס אליו מבחינה טכנית. האורח הראשון הוא נער ג'ינג'י שמעדיך להישאר בעילום שם. עברו העשיר כולל זכיה רשמית במקום השלישי בתחרות רולרבליידס שנערכה בכפר סבא. השני נקרא יוסי, ולו יש דווקא סימנים כחולים על הרגליים במקום מדליות זהב בבית, אבל נסלח לו.

לאחר נסיונות התקנה רבים גילינו ש־EXTREME סולד מזכרון EMS וחלונות, ומסרב בכל תוקף לעלות ביחד איתם, אבל לבסוף הכל הסתדר והמשחק נטען כשורה. תחילה צפינו בסרט וידיאו קצר וקצבי שהציג ביצועים שונים הלקוחים מתוכנית הטלוויזיה. איכות הווידיאו היתה ירודה יחסית, אבל שני המומחים שלי דווקא פלטו קריאות התפעלות בזמן הצפייה בחלק מהפעלולים. אחר כך הגענו לתפריט הראשי של המשחק, שממנו ניתן לבחור את דמות השחקן (מתוך עשרה סוגי ספורטאים שונים עם התמחויות שונות), את מסלולי הנסיעה (הכוללים עיר, כביש מהיר, דרכי עפר), ועוד. לבסוף בחרנו גם את הכלי שבו רצינו להתחרות מבין ארבעה כלים שונים (רולרבליידס וסקייטבורדים שונים, אבל גם אופני הרים ומין קרש ארוך על גלגלים שנקרא "STREET LUGE"). לכל כלי יש יתרונות וחסרונות משלו, המתבטאים במהירות, בעמידות וביכולת השליטה של השחקן על הכלי. למרות זאת, בכל הכלים יש פעולות זהות, כמו האצה והאטה, התכופפות, קפיצות ומכות שונות.

המירוץ החל כאשר היינו במקום האחרון, אבל לאט לאט התרגלנו לעניין והתחלנו להפגין מיומנות (אפילו אני): אמנם זה מירוץ לכל דבר, שהמטרה בו היא להגיע ראשון לקו הסיום בכמה שפחות זמן, אבל במהלך הדרך נתקלנו בכל מיני מכשולים ובונוסים שדרשו מאיתנו ביצועים אקרובטיים שונים. בין המכשולים היו רמפות, מכוניות, הולכי רגל ואפילו רוכבים מתחרים שניסו להפיל אותנו לאדמה בבעיטות ואגרופים. החזרנו להם. בנוסף, לאחר כל פעלול שהסתיים עם הצד הנכון למטה (ובקריאות בלתי מובנות מצד חברי, כמו "!360" "!720" "הולי!" "פליפ אווירי כפול בעיניים עצומות עם יד מאחורי הגב ואצבע באוזן!") קיבלנו בונוס של כסף, שאיתו קנינו כלים חדשים ומשופרים.

לאחר שעות משחק ספורות הבנו את הרעיון לעומקו, והנה ההתרשמויות: ג'ינג'י: "משחק מאוד נחמד, רק חבל שכל הכלים די דומים באופן כללי, ואין תחרות פעלולים בנוסף למירוץ הרגיל". יוסי: "די מרשים, אבל מתחיל לשעמם אחרי כמה זמן. ואם כבר אנחנו פה, איפה הגיפים ה'מיוחדים' שהבטחת להראות לנו?"

ולדעת המומחה הטכני: הגראפיקה טובה אבל לא מהממת. חבל שאין אופציה של רזולוציה גבוהה. הסאונד סביר, כשקולות ההתנגשויות והמכות עושים את העבודה. השליטה טובה גם כן, אבל ציפיתי למשהו קצת יותר מהיר על פנטיום 120 עם 16 מגה זכרון. לסיכום: חמוד, למרות שהדבר האמיתי יותר טוב (ומסוכן). ■

גראפיקה - 80. בסדר.

סאונד - 76. בום־טראח, זה כל הסיפור.

שליטה - 80. מהירות היתה עוזרת.

אורך חיים - 75. לחובבי מירוצים, ולמי שנפל מהרולר שלו ומרותק לכסא גלגלים.

תיבת הציון

- ○ מצוין
- ○ טוב מאד
- ● טוב
- ○ בינוני
- ○ רע



דורון פרידמן

מה שיותר בחול יותר עמוק

החיקוי שחברת APOGEE/3DREALMS הוציאה למשחק המפורסם בעולם, DOOM, הוא כה מצוין, שקשה לקרוא לו חיקוי, בעיקר עם הנטיה הברורה שלו לכיוון הכחלחל

בדיוק עכשיו, כשעונת חיקויי ה־DOOM נרגעה קצת, מגיעה אלינו הגירסה של חברת APOGEE/3DREALMS למשחק המפורסם בעולם. DUKENUKEM – גיבור משחקי הארקייד של ה־EGA וה־ADLIB, הוא טיפוס קשוח בעל חזות גרמנית (שיער קוצים בלונדיני לסת מרובעת), שרירים של רמבו ומבטא כבד של שוורצנגר. הוא עצבני על העולם, שנשלט כרגע על ידי יצורים מן החלל, ויוצא לנקום. זהו נסיון שלא עלה בהצלחה, להוסיף סיפור למשחק פעולה ולהתרחק מן המקור הדומי.

פורנו בכל הזדמנות

DUKENUKEM3D הוא משחק מגוון מאוד ובניגוד ל־DOOM, הוא מתרחש בעיר. אתם יכולים להיכנס לקולנוע, לשירותים, לחנויות ספרים, למועדון לילה, לתאי הצצה. אמרתי תאי הצצה? ובכן, אולי רצוי להרחיק ילדים קטנים מן המשחק הזה. הוא שופע פורנוגרפיה: סרט פורנו על מסך הקולנוע, תאי הצצה, חנות ספרים פורנוגרפית, פוסטרי ענק, רקדניות־חשפניות ומה לא. האוריינטציה המסוימת הזאת של המשחק היא בהחלט שינוי ביחס ל־DOOM.

DUKENUKEM3D הוא גם משחק הרבה יותר אינטרקטיבי. אתם כמעט לא מוגבלים: אפשר לצלצל בטלפון, לשחק ביליארד, לצלול מתחת למים, לרחף, לטוס בחללית, לקפוץ, להתכופף, לראות/לירות לכל כיוון ולפוצץ כל דבר. דיוק מביע את רגשותיו כלפי היצורים במגוון צורות. הוא צוחק, מתפעל, צועק ופולט קללה פה ושם. באחד השלבים, למשל, אתם רואים חייל מרינס מת כשידיו שלוחות לגרונו ודיוק אומר: "HERE'SONEDOOMEDSPACEMARINED". החייל הוא העתק מושלם של הדמות ב־DOOM.

אפקטים שוורצנגריים

כלי הנשק כוללים רובה ציד, מכונת יריה משולשת, מוקשים מופעלים ידנית, RPG, אקדח אוטומטי מגניב ביותר (סטייל "רובוקופ"), מכווץ יצורים ומה לא. יש גם חפצים שניתן להשתמש בהם בכל זמן נתון, כמו סטרואידים (שהופכים את דיוק למכונת מלחמה), תיק עזרה ראשונה, אפקט שנקרא HOLODUKE (כמו ההולוגרמה של שוורצנגר בסרט "זכרון גורלי"), חליפת חלל, ציוד צלילה, רקטות ריחוף, מגפיים מגנטיים ומשקפיים לראיית לילה.

מבחינה גראפית, את DUKENUKEM3D ניתן לשחק בארבע רזולוציות שונות. כמובן שצריך מסך SVGA ומחשב מהיר (על 486DX4 זה מפרפר). הגראפיקה מאוד מפורטת וכוללת אפקטים יפים מאוד. יש פיצוצים עצומים, זרימת מים, בועות, מראות, אנימציות (לרוב של בחורות), חלליות, ואפשר גם לשחק במצלמה ולראות את דיוק הולך לפניכם כאשר אתם רואים כל תזוזה שלו.

DUKE נגד QUAKE

ל־DUKENUKEM3D יש שלושה פרקים המכילים שבע משימות כל אחד, כלומר לפחות 21 שלבים. הגירסה המוגמרת תגיע בסביבות אפריל, על CD-ROM כמובן. ניתן לשחק ברשת או במודם נגד עוד חבר, ולהשתמש ב־REMOTERIDICULE המצוין של APOGEE, שמאפשר לך, על ידי לחיצה על מקשי ה־F(F1-F12) לשלוח הודעות מוקלטות, מצמררות ומצחיקות לחבריכם. אופציה אדירה.

DUKENUKEM3D הוא משחק מצוין, לשם שינוי. זהו משחק רציני, רחב אפשרויות והרבה יותר מתוחכם מקודמיו. כמה מומחים ששאלתי לדעתם ציינו שהוא מאכיל את DOOM קש, ושהוא עתיד לגבור גם על QUAKE. אני בטוח ש־IDSOFTWARE כבר שמה עליו עין ושהיא מייחסת לו חשיבות הרבה יותר גדולה ממה שהיא מוכנה להודות. למי שמוכן להשתחרר סוף סוף זהו משחק הפעולה הטוב ביותר בשוק כרגע והוא שווה כל דקה של משחק. ■

גראפיקה – 95. פעלולים גראפיים שלא נראו כמותם, והרבה פורנו.
סאונד – 99. ענק! יש שירים ברקע (כשמתקרבים למועדון) והרבה דיבורים.
שליטה – 100. סוף סוף, משחק מסובך עם שליטה לא מסובכת ונוחה.
אורך חיים – 97. המון משימות ושלבים.



תיבת הציון
- ◉ מצוין
- ○ טוב מאד
- ○ טוב
- ○ בינוני
- ○ רע

לינקס

QUAKE
הסיפור המלא

למה כולם בהיסטריה לקראת יציאת QUAKE, המשחק החדש של ID-SOFTWARE, איך קורה שמשחק אחד יכול להשפיע על כל התעשיה שמסביבו, ולמה דווקא QUAKE הוא זה שיעשה את זה?

ב־19 במרץ ייצא DEMO למשחק המדובר, המתוקשר והמשוכלל ביותר שראו מחשבי ה־PC מימיהם. מדובר, כמובן, על QUAKE משחק מבית ID SOFTWARE, החברה שהביאה לנו את WOLF-3D ב־1990, את DOOM 1 ב־1992 ואת DOOM 2 בקיץ 1993.

כשיצא WOLF-3D, אז משחק SHAREWARE אנונימי, הוא קיבל אינספור מחמאות, המלצות, וכמובן מכירות. עיתוני המחשבים ברחבי העולם שיבחו את המשחק החדש, שהצטיין בגרפיקה תלת־מימדית, 256 צבעים, והרבה הרבה דם ואלימות. המשחק החדש הציג לשחקן את העולם מנקודת מבט אמיתית, כלומר, מה שהשחקן היה רואה אם היה עומד במקום הדמות.

אחרי יציאת המשחק קיבל המושג 3D משמעות חדשה, והמילה SHAREWARE כבר לא נחשבה למילת גנאי המסמלת משחקים באיכות ירודה. במשחק אתה מגלם לוחם אמריקאי שנשבה על ידי הגרמנים במלחמת העולם השניה. איכשהו אתה מצליח להתגבר על השומר ולקחת ממנו אקדח וכמה כדורים, וכאן מתחיל המסע שלך אל החופש, מסע שבמהלכו תשיג אקדחים יותר רציניים, תסייר שעות על גבי שעות בתוך מבוכים של דלתות ופרוזדורים, ואם תצליח לעבור את כל שלבי המשחק תזכה בהזדמנות לחסל את היטלר בעצמו.

שנתיים מאוחר יותר חברת ID-SOFTWARE מפתיעה שנית. אף אחד לא ציפה לדבר כל כך אמיתי כמו DOOM על מסכי ה־PC. DOOM מתרחש בכוכב מרוחק, שם השתלטו מפלצות על בסיס צבאי. תפקידך הוא כמובן לשוטט בבסיס ולהשמיד מפלצות רבות ככל האפשר בתוך מבוך הבטון האינסופי. DOOM הוא למעשה WOLF-3D בתוספת של מציאות, שמתבטאת בקירות עם טקסטורה, בתאורה ובהצללות ריאליסטיות להפליא. אבל יותר מהכל הפתיעה גם כאן נקודת המבט שממנה משקיף השחקן אל המשחק. ב־DOOM כבר יש מדרגות, קפיצות, וכשאתה הולך אתה מרגיש שכל הגוף זז, ממש כמו במציאות, גם הקולות הנשמעים דרך כרטיס הקול הם אמיתיים והמוזיקה ברקע מצמררת. משחק ההמשך, DOOM 2, שיצא שנה לאחר מכן, שיפר את מהירות הריצה של המשחק, את איכות הצליל, והתרחש במיקום חדש לגמרי, עם מפלצות וכלי נשק חדשים.

התקציר:

כמו קודמיו, QUAKE הוא משחק תלת־מימדי הנותן לשחקן הרגשה שהוא נמצא ממש בתוכו, על ידי הצגת זווית הראיה של הדמות כאשר כל העולם הסובב את הדמות מגיב בהתאם. לדוגמה, אם תתקרב לקיר, הוא "יתקרב" אליך.

QUAKE צפוי להציב סטנדרטים חדשים למשחקי מחשב. כדי להבין על מה כל המהומה הרי תקציר העלילה והתוכן:

המשחק מתרחש בעולם של פנטזיה, שם אתה מתחיל את מסעך כיצור דמוי אל בשם QUAKE. אתה מצויד בפטיש רעם גדול שאתה יכול להטיל על אויביך או להכות בהם בעזרתו. במהלך המסע תיתקל ביצורים שונים שלפעמים יעזרו לך ולפעמים יילחמו בך. תוכל לקחת את כלי הנשק שלהם, חפציהם וקסמיהם, ולהשתמש בהם בעצמך. כמובן שהם יוכלו לעשות לך בדיוק אותו דבר. המשחק יתנהל במתכונת D&D, כלומר העלילה תתרחש על פי שלבים ותוכל לייצר לך דמות משלך ולשחק בה נגד שחקנים אחרים.

דבר המתכנת:

כבר עם הוצאת DOOM 2 לאור כתב ג'ון רומרו, מתכנן ומתכנת ראשי ב־ID Software: "בחברת ID מסתכלים אל העתיד והצוות כבר שקוע בעבודה על הדור הבא של המשחקים. QUAKE, כמו DOOM, יהיה משחק פעולה בגוף ראשון שאפשר לשחק בקבוצה, אך הוא ייקח את כל האלמנטים שיש ב־DOOM – החל בגראפיקה, דרך הסאונד וכלה בשליטה – לרמה חדשה לגמרי. הטכנולוגיה ב־QUAKE תהיה הרבה יותר חכמה ומשוכללת מזו של DOOM", אומר רומרו. "המנוע הגראפי למשחק ישתמש במודלים תלת־מימדיים, לא כמו התמונות הדו־מימדיות ב־DOOM, כך שאם אתה הולך במסדרון, אתה תראה אותו ב־360 מעלות. DOOM, לעומת זאת, הציע רק שמונה מעלות. באופן כללי אפשר לומר ש־DOOM ייראה 'לא גמיש' ליד QUAKE".

באינטרנט יש לרומרו טור קבוע, וכשנשאל על הסאונד של QUAKE ענה: "אנו רוצים לשמור על המשחק מציאותי ככל האפשר ולכן לא תהיה מוזיקה ברקע, אבל כן יהיו קולות סביבתיים, שיופעלו על ידי תנועת השחקן ומבטיו. למשל, אתה הולך ושומע משהו, וכשאתה מסתכל לכיוון שממנו בא הקול הוא הופך לחזק ומאיים יותר. אתה הולך לכיוונו וזוג עיניים אדומות מופיע מן החשכה, ואז, משום מקום, מזנקת עליך מפלצת וכדאי שתעוף משם כמה שיותר מהר! כל זה מופעל על ידי הסתכלות לאיזור מסוים, בלי לירות או להיכנס לשום מקום, רק על ידי מבטים".

על הגראפיקה של QUAKE עבדו בפרך מחשבים בשווי מאה אלף דולר. המשחק משתמש במודלים תלת־מימדיים, ולכן הגראפיקה צריכה להיות פיצוץ. חידוש נוסף שטרם נראה על מסכינו הוא שילוב של פיזיקה בתוך המשחק. כאשר הדמות נופלת, למשל, הגוף "ימשוך" לכיוון החצי הכבד בגוף תוך שינוי נקודת המבט. אם תיפול מצוק, למשל, תעלה מהירות הנפילה שלך בעודך באוויר, וכאשר תחטוף מכה בחלק הקדמי של הגוף, תעוף לאחור בהתאם לעוצמת המכה. עובדה נוספת, שעשויה לשנות את פני עולם המחשבים בכלל ואת עולם המשחקים בפרט, היא ש־QUAKE בנוי כולו על בסיס של שרת־לקוח, כלומר, תמיד יהיה מחשב שיבצע את כל החישובים, ומחשב אחר שיקבל את הנתונים המעובדים. אם כן, האם חייבים להיות שני מחשבים על מנת לשחק ב־QUAKE? מבחינה תיאורטית כן, אבל מחשב אחד יכול לשמש כשרת וכלקוח גם יחד.

תעשיית האביזרים חוגגת

ברור שתהיה אפשרות למשחק של קבוצות דרך האינטרנט, או של אחד־על־אחד במשחק דרך מודם, וקרוב לוודאי שיהיה גם הסכם או שיתוף פעולה עם יצרן אבזרי Virtual Reality. הסכם כזה עשוי להכריע את עתיד אבזרי ה־VR, שכן רוב היצרנים שהציגו בתערוכת ה־VR האחרונה באירופה השתמשו ב־DOOM כדי להדגים את היכולת של הקסדות.

על ידי הפקת משחק עם סטנדרט לקסדה עוד בשלב התכנון, יכולה ID Software לבעוט את בעיטת הפתיחה לשוק גדול ורחב של מוצרי Virtual Reality זולים וטובים.

מחירי קסדות ה־VR נמצאים היום בצניחה. לפחות חמישה יצרנים הציגו לאחרונה בתערוכה באירופה קסדות Virtual Reality שעלו פחות מ־200 דולר, כך שאביזרים מהסוג הזה, במחירים האלה, יהפכו ללהיטים בטוחים אם רק יתוכננו משחקים שיידעו לעבוד איתן.

אנשי השיווק של הקסדות אינם פוסלים את אפשרות של "קנה קסדת VR וקבל את QUAKE", מה שמבטיח הפצה רחבה של המשחק תוך הגדלת המכירות של הקסדות.

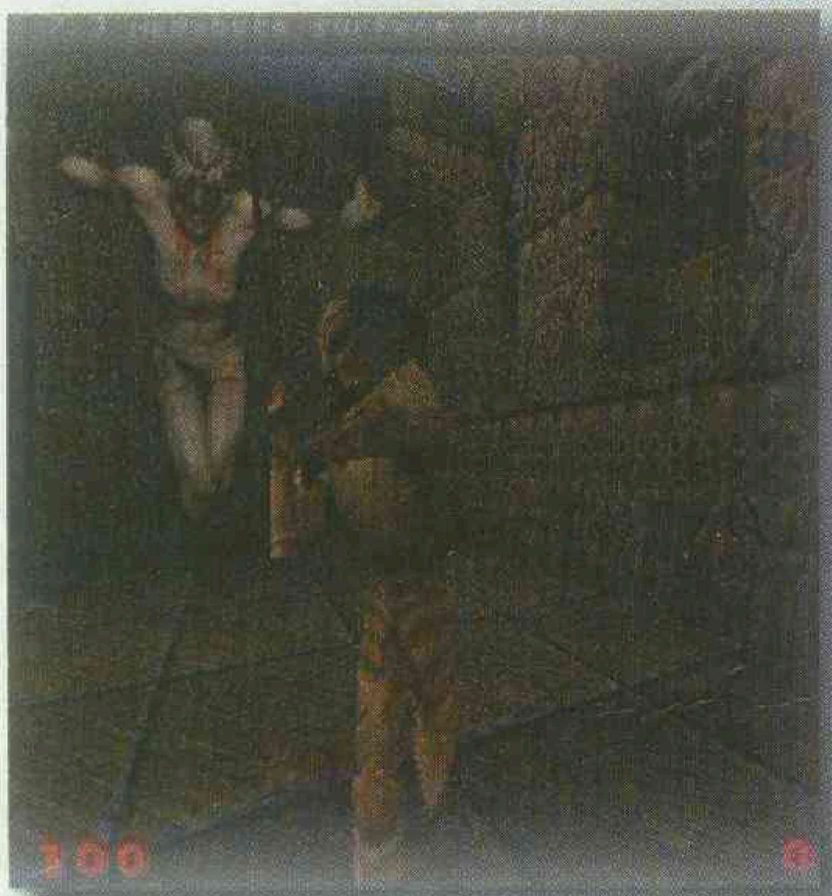
אנשי ID Software מתכוונים לחולל מהפכה בכל מה שקשור למשחקי מחשב. הם כבר הצהירו שהם עומדים לפרסם את הקוד המלא למשחק, מה שאומר שכל אחד יוכל ליצור כל מה שירצה בתוך העולם התלת־מימדי המדהים של QUAKE ולהפיץ את היצירה לחבריו. זה אולי יגרום נזק מסוים לחברות התוכנה המתחרות ואפילו ל־ID Software עצמה, כי עם פרסום קוד המקור של QUAKE אפשר לבנות משחקים מדהימים ללא צורך לשלם לאף אחד. נשמע נפלא, אבל כמובן שיש כאן מלכוד: ID רוצה שתקנה את תוכנת הלקוח, זאת שיודעת לקרוא ולהבין את הבלגן שבקוד המקור, מה שיתבטא בהרבה כסף בחשבון הבנק שלה.

הידעת ש...?

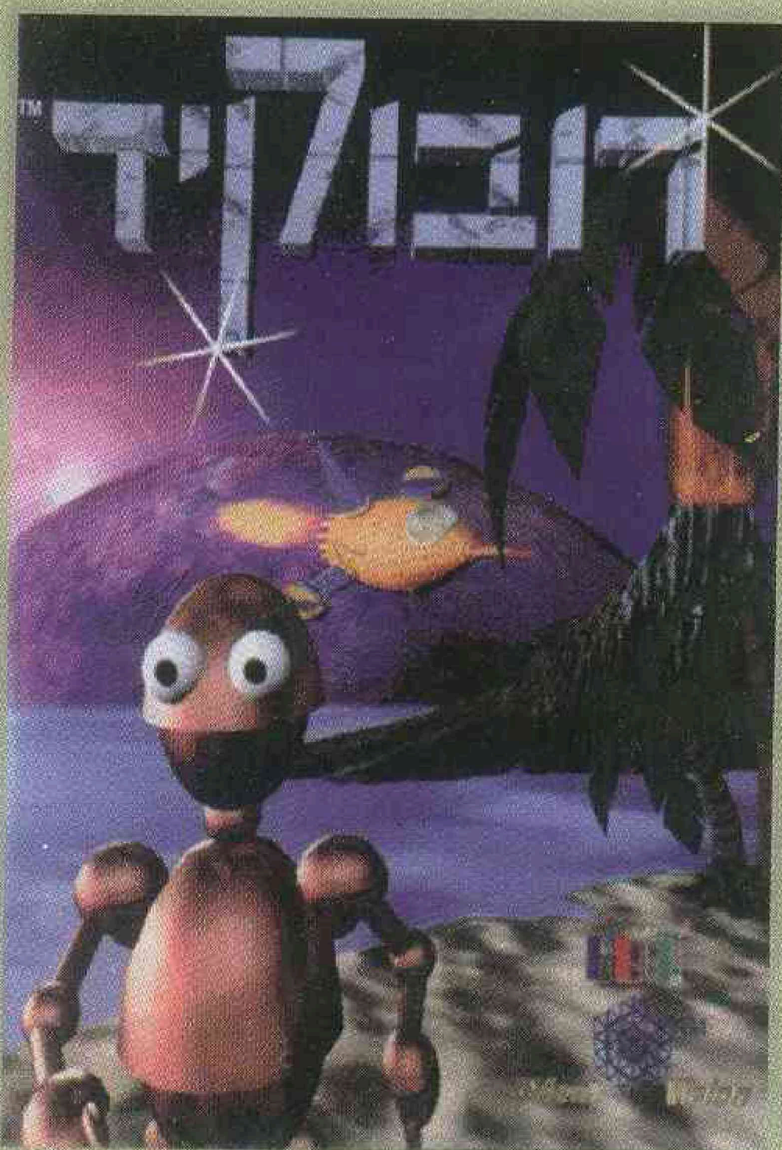
- ID Software רכשה מחשבי Silicon-Graphics בשווי מאה אלף דולר כדי ליצור את הגראפיקה.
- בגרמניה אסור לפרסם, ליבא או למכור את DOOM לקטינים מתחת לגיל 18.
- השליטה ב־QUAKE תיעשה בעזרת כל שלושת הלחצנים של העכבר.
- QUAKE ירוץ תחת כל מערכות ההפעלה הקיימות (דוס, WINDOWS 95).
- QUAKE יעבוד בכל רזולוציה אפשרית, כולל 1024x768.
- "ID Software ידועה בעמידה בלוח הזמנים, וגם הפעם נעמוד בזמן שהצבנו לעצמנו כדי לשחרר את QUAKE" – ג'ון רומרו, מתכנת ראשי.
- דרך האינטרנט יוכלו לשחק ב־QUAKE עד 100 איש בו בזמן.
- QUAKE נכתב בשפת C טהורה ללא כל תוספות.
- QUAKE עדיין יישאר SHAREWARE.
- ב־QUAKE אפשר לשחות ולצלול!

האשליה המציאותית ביותר

ל־QUAKE יש היכולת להשפיע על כל עולם המחשבים, החל בילדים בני שש וכלה ביצרני חומרה וציוד VR. כוח השפעה כזה יש בדרך כלל רק ליצרני מערכות הפעלה או רכיבי חומרה, ולא ליצרני משחקים. השאלה המתבקשת היא איך קורה שדווקא משחק יכול לצבור כל כך הרבה כוח ולגרום לכל כך הרבה שינויים בעולם שסביבו. התשובה היא, כנראה, שהצורך האנושי לדמיין ולברוח מהמציאות הוא כה גדול, עד שמי שמספק את אשליית הבריחה המציאותית ביותר זוכה בכל הקופה, וכזה הוא QUAKE. הוא משלב את כל המאפיינים של משחקי הדור הבא, כלומר משחקים שאפשר לשחק בהם דרך האינטרנט, שתומכים באבזרי מציאות מדומה, משחקים משוכללים עד כאב, אך קלים וטבעיים למשחק. ואם כל זה לא מספיק לכם, כנראה שהמציאות באמת מאירה לכם פנים. ■



החינוך על הקרשים



על העטיפה כתוב שחברת אוריינט ויז'ן גאה להציג את הלומדה הראשונה מסידרת "רובוקיד", שהופקה בארץ בשיתוף אנשי חינוך בכירים. במה, אני שואל את עצמי, יש להם להתגאות? שיתביישו להם. רובי, רובוט שאמור לשעשע, אינו משעשע כי אם משמים. הוא מוצא את עצמו בכדור הארץ ואנו צריכים לעזור לו לתקן את החללית, להציל את חברתו ולחזור הביתה. למה הוא בא לכאן בכלל?

ושוב ציטוט מהעטיפה: "מיטב הטכנולוגיה הקיימת עבור לומדות...". הגראפיקה, אם להתייחס ל"מיטב הטכנולוגיות", עלובה ביותר ומתאימה אולי למשחקים של הדור הקודם, או אולי לכוכב של רובי הרובוט. הסאונד סביר, אבל העלילה, ובכן, הסיבה שאי אפשר לספר עליה היא שאי אפשר להגיע אליה. כבר במסך הראשון, מיד לאחר הפתיח המעליב, תיתקעו במשחק צורות מטומטם. כאשר תסיימו אותו תקבלו, איך לא, משחק צורות נוסף. לא פגשתי אף אחד שהצליח לעבור את המסך הזה, אם משום השעמום ואם משום הטמטום. חושבים שאפשר לדלג עליו? לא ולא. אפשר רק לעשות SAVE ואחר כך QUIT ולחזור אליו למחרת. ממש עושה חשק לקום בבוקר.

גראפיקה - 22. אולי הכוכב של רובי נראה כך.
סאונד - 55. אפשרי בתור שיר ערש.
שליטה - 0. על מה?
אורך חיים - 100000. הולכים לקראת חיי נצח במסך השני.

נעמה ברמן

קיפוד חסר הקפדה



עם כל הכבוד לחברת סגה, שעושה כמיטב יכולתה לתרגם באופן מדויק את משחקי המגה־דרייב המקוריים שלה לגירסאות מותאמות במיוחד למערכת חלונות 95 המהוללת, יש מקרים, כמו זה שלפנינו, שהתרגום המדויק גורע מהמשחק עצמו. סגה עושה את הטעות האיומה הזאת עם SONIC THE HEDGEHOG, ממשחקי הארקייד המפורסמים והקלאסיים ביותר של כל הזמנים. בזמנו, כשהמשחק רק יצא למגה־דרייב, הוא היה דבר מדהים שטרם נראה בעולם: גראפיקה תלת־מימדית נפלאה, מוזיקה מהפנטת, והכי חשוב, מהירות משחק שוברת שיאים. אבל מאז עברו כמעט חמש שנים, ומה שנראה אז כל כך מדהים, נמצא היום הרבה מתחת לסטנדרט. זה מה שקרה לידידנו הקיפוד. "SONIC THE HEDGEHOG CD FOR WIN95" הוא (בדיוק) אותו משחק ישן, וכיום, מה לעשות, הוא כבר לא כל כך מרשים, במיוחד כשיש משחקי ארקייד מעולים למערכת החלונות החדשה, כמו EARTHWORM JIM ו־PITFALL. יש אולי קומץ חולי נוסטלגיה שיקפצו משמחה למראה הגירסה הזאת של SONIC, אבל ההצעה שלי היא לחפש לו מקום פנוי במוסד גריאטרי, או לחכות למשחק (חדש) בכיכובו.

גראפיקה - 50. על אופציית המסך המלא, שרק איתה ניתן לשחק באמת, כל העסק נראה כמו קוץ בתחת.
סאונד - 20. שמעתי שלקיפי יש מקום פנוי בהרכב ווקאלי.
שליטה - 30. עדיף לחפש (ולמצוא) מחט בערימת שחת.
אורך חיים - 30. אני מציע לדקור את המתכנת, שיתעורר.

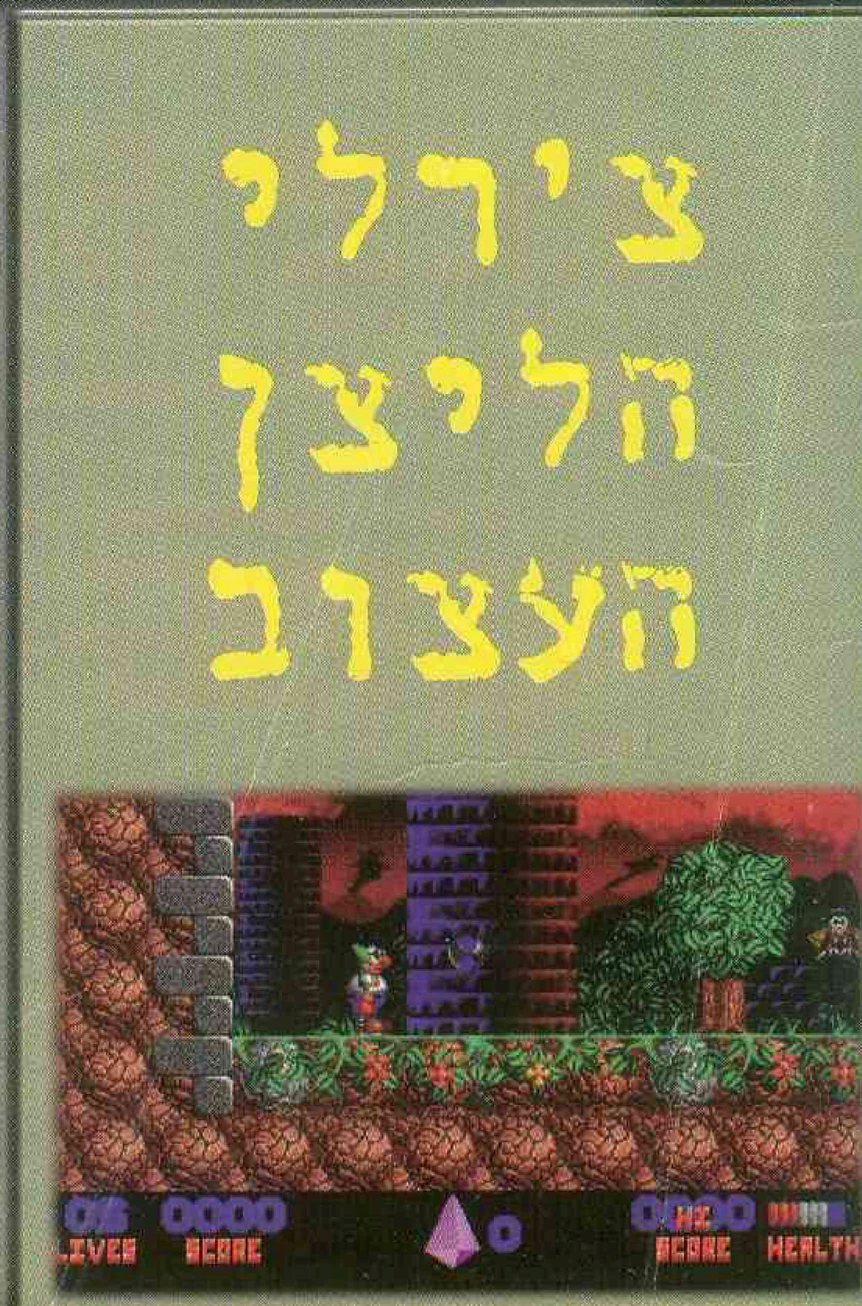
דורון פרידמן



אוקיי, חברים, אין מה לדאוג, העולם כבר לא בסכנה. SPACE DUDE, משחק הפעולה המרתק בכיכובו של אחד הדבילים המגוחכים ביותר שנראו אי פעם על גבי מסך מחשב, הגיע כדי להציל את המצב... NOT.
קצת חומר רקע: SPACE DUDE הוא גולש חלל בלונדיני וחתיך שמשימתו היא להגן על הכוכב האהוב שלו מפולשים זרים מן הים, האוויר והיבשה. עם כל הכבוד לכוכב, לגיבור העלילה מחומצן־השיער יש פרצוף שקשה להישאר אדישים כלפיו, והצורך להתעלל בו פשוט בלתי ניתן לכיבוש. אני ממש מצטער אם כתוצאה מההתעללות (שמתבטאת באופנים שונים, למשל היתקלויות חזיתיות עם צוקים משוננים, או סקירת חלל הפה של כריש־חלל צמא דם) הגיבור הגולש נפסל ונהרג ולא מותיר שום סיכוי לכוכב הלכת המאוים, אבל למען האמת, זה לא כל כך איכפת לי. קודם שילמדו לעשות משחקים טובים, ועדיף כאלה שאין בהם דמויות עם פרצופים מעצבנים שפשוט מתחננים לקבל פטיש־אוויר בין העיניים. כל זה, ועוד לא הזכרנו את קולו של הגיבור המחומצן, שנשמע כאילו בלע פומפיה. האם ייתכן שאמא שלו הזניחה אותו מאוד בילדותו? כי אם לא, איך אפשר להסביר את הטון הנוראי של הצעקות שלו? פשוט מביא את הקריזה ושולח אותך ישר לארון התרופות, לחפש איזה ואליום.

גראפיקה – 20. פרצוף שהוא אתגר לכל מנתח פלסטי.
סאונד – 4. כשאתה נשמע כמו פומפיה, סייג לחוכמה שתיקה.
שליטה – 10. אפשר למות בקלות, אבל במשחק הזה זה יתרון!
אורך חיים – 0. בלונד כבר לא באופנה.

דורון פרידמן



צ'רלי, ליצן פצוע, הוא הגיבור שמככב במשחק עמום זה. מדובר בבדיחה סטייל MARIO, רק שאין כאן שום סיפור או רמז קטן לעלילה ותוכן. הגראפיקה (256 צבעים) צבעונית למדי אבל המשחק עצמו פשוט זוחל. נאלצתי לאסוף את כל כוחותי ולהתרכז כדי להמשיך לשחק. אם אתם מתעניינים בשליטה, מה דעתכם על 4,632,764 מפלצות בשניה, בלי שום יכולת להתחמק, ומה הליצן המתוק שלנו עושה? זורק כדור כחול ונחמד. לה לה לה. "EXIT" היתה המחשבה הראשונה שעלתה בראשי. אחרי 28 דקות מצאתי סוף סוף את הדרך החוצה מן המשחק האידיוטי הזה. הנקודה המבדרת היא שהמשחק מגיע על CD שתכולתו היא 10MB, וגם זה יותר מדי. פשוט חבל על הזמן.

גראפיקה – 30. נחמד נחמד, אבל האנימציה ג ר ו ע ה!
סאונד – 4. איזה סאונד?
שליטה – 2.34. למה זה מגיע לי?

לינקס

טיפים

מורטל קומבט 2:

לאין קאנג:
בעיטה אווירית: קדימה, קדימה, אגרוף נמוך.
כדור אש: קדימה, קדימה, אגרוף גבוהה.
מכת סיום: למטה, קדימה, אחורה, אחורה, בעיטה גבוהה.

קאנג לאו:
מכת סיום:קדימה, קדימה, קדימה, בעיטה נמוכה.

ג'וני קאג'ג:
בעיטה צללית: אחורה, קדימה, בעיטה נמוכה.
ידידות: אחורה, אחורה, למטה, בעיטה נמוכה.
מכת סיום: אחורה, אחורה, למטה, אגרוף נמוך.

ריפטאייל:
מכה מיוחדת: קדימה, קדימה, אגרוף גבוה.
ידידות:אחורה, אחורה, למטה, בעיטה נמוכה.
מכת סיום:אחורה, אחורה, למטה, אגרוף נמוך.

סאב־זירו:
ידידות: אחורה, אחורה, למאה, בעיטה גבוהה.
מכת סיום 1: קדימה, קדימה, למטה, בעיטה גבוהה.
מכת סיום 2: להחזיק על אגרוף נמוך וללחוץ - 2 אחורה, למטה, קדימה.

קיטאנה:
ידידות: למטה, למטה, למטה, למעלה, אגרוף נמוך.

מילאנה:
בעיטת שיגור: קדימה, קדימה, בעיטה נמוכה.
ידידות: למטה, למטה, למטה, למעלה, בעיטה גבוהה.
מכת סיום: קדימה, אחורה, קדימה, אגרוף נמוך.

אסף לוי

3D LEMMINGS
קודים לשלבים:
שלב 2: BLLMBANG
שלב 3: SANAGALO
שלב 4: DRICKSIE
שלב 5: KURTOSIS
שלב 6: GREGATIM
שלב 7: WALLAREE

גלעד אבידן

SYNDICATE - לרשום COOPER TEAM כדי לקבל את כל הכסף והציוד.
הסנדק - תוך כדי משחק כתוב HOLIDAY INN - בלתי־נראה.
הנסיך הפרסי 2 - להעלות PRINCE MAKINIT, K - הורג, ALT+N - מדלג שלב, SHIFT+T - חיים.
מתקפת המורדים -
NORMAL - BGGS,MYNOCK
HARD - KESSEL
EASY - YUZZEM,GREEDO
DARK FORCES - נשק, חיים ומפתחות - MITZI.
DESCENT - נשק - RAMBO,
לא פגיע - QUICKEN,
מפתחות - SKEL.

ארי שטרן

טיפים ל־DISCWORLD

כדי להדליק אור במחסן תשתמשו בגפרורים.
כדי להשיג תולעת תקחו עגבניה, תזרקו אותה על גובה המסים, וכשתקחו עוד עגבניה תיפול ממנה תולעת.
כדי להשיג רשת צריך להכנס למשרד שידוכים, לדבר עם הטרול, וכשתחזרו לשם תגלו שהוא עבר מקום ואתם יכולים לקחת את הרשת.
כדי להשיג מחבת תטפסו על החלון שבשביל ליד האוניברסיטה עם הסולם ותשתמשו ברשת כדי לתפוס את החביתה. הטבח יתרגז ויסתלק מהמטבח.
כדי להשיג מקל תחליפו את המטאטא במקל של הזקן מחדר האורחים באוניברסיטה.
כדי להשיג שדון תשימו תירס במבחנה כדי שהזקן יתחבא מתחת לשולחן, ואז תוכלו להגיע אליו, וכשהוא יברח לחור העכברים תקשרו את התולעת עם כדור הצמר מחנות הצעצועים, ותשימו אותה בחור העכברים.

עמית ברט

טיפים

קודים ל־WarCraft II- הדרך הקלה

סוף סוף הם כאן, הקודים ל־WarCraft II. כל מי שהגיע לשלב 8 של המשחק בלי הקודים החיוניים האלה ונתקע, יכול עכשיו לשחרר אנחת רווחה. אני חייב לציין שלא שמעתי על הרבה שחקנים שהצליחו לעבור את השלב הזה בלי להיעזר בקודים. שירות הקודים של זומביט עומד לרשותכם:

במהלך המשחק יש ללחוץ ENTER, ולאחר הלחיצה אמורה להופיע תיבה קטנה בתחתית המסך. זאת התיבה שבה אתם אמורים לכתוב את הקודים הבאים:

Valdez – תוספת של מאה יחידות נפט (OIL).
Make it so – מאיץ את כל פעולות הבניה, כולל ייצור חיילים.
ShowPath – מראה את כל המפה, כולל חלקים שלא הייתם בהם עדיין, ואת תנועות האויב על פני כל המפה בלי צורך באנשים באיזור.
Hatchet – גורם לחוטבי העצים לחטוב מאה עצים במכת גרזן אחת.
It is a good day to die – קצת ארוך, אבל גורם לחיילים שלך להרוג יחידות אויב במכה־יריה אחת.
Spycob – תוספת של 500 יחידות נפט (OIL).
FastDemo – מאפשר להרוס מבנים של האויב בשתיים־שלוש מכות.
Glittering Prizes – תוספת של 5,000 יחידות זהב.
There can be only one – לוקח אותך למסך הסיום של המשחק.

רן הרוש

גובלינים 3

הגיבור של גובלינים 3 הוא עיתונאי די נחמד אבל קצת מוזר בשם בלאונט. חברת מחשבת הכניסה די הרבה בידור למשחק, אולי קצת יותר מדי, כי רק באמצע, לאחר שבלאונט נטרף על ידי זאב, מתגלה לנו שיש עוד צד לדמותו, ושבעצם הוא חצי זאב, או יותר נכון: גובלין זאב. המטרה במשחק היא לראיין שני בני מלוכה – המלך בוד והנסיכה קסינה. ידידנו צריך לעבור כמה פאזלים ושלבים מצחיקים. במהלך המשחק הוא מתאהב בוינונה, שהופכת לפרפר לאחר שפרבולוס המכשף הרשע גונב ממנה את המפתח למבוך שירשה מאביה. וכמו תמיד, האהבה גורמת לבלאונט לצאת למשימת הצלה של אהובתו.

טיפים:
מסך המלכה: כדי להגיע למלך צריך להתנשק עם הנסיכה, לדבר איתה כמה פעמים ואז לקחת מהר את מטה הקסמים, כאשר מגדת העתידות מכסה את עיניה. השתמש בפולברט על הפמוט וקח את הנר (אל תשכח לקחת את השומר והבצל).
השתמש בנר על הפמוט האמצעי והשתמש במטה הקסם על הנר. קח את הנר וחזור על הפעולה עם הפמוט השמאלי, ולאחר מכן עם הימני.

גראפיקה – 89. נחמדה, הדמויות מגיבות מהר.
סאונד – 80. די אחלה. הדיבורים מגניבים אבל המוזיקה מעצבנת.
מקוריות – 40. עיתונאי עם אישיות כפולה שצריך להציל מישהי, לא נשמע לכם מוכר?
שליטה – 94. מצוינת.
אורך חיים – 95. עד שתגמרו את המשחק.

עזרה וטיפים נוספים אפשר לקבל בטל' 09־583003 (לבקש את ים טל). ניתן להתקשר בימים ב'־ה' בין השעות 19:00־18:00.

ים טל ויניב חקמן

מצא את דרכך בחלונות 95

1. מהי שיטת העיון המועדפת עליך?

מה יקרה כשתלחץ פעמיים, לקבלת תיקיה, בתוך חלון תיקיה סטנדרטי (תיקיה מהסוג

שתקבל בלחיצת My Computer)? סביר שהתיקיה שבחרת תיפתח בחלון נפרד.

אם תעדיף שתכולת התיקיה תתקבל בחלון שבו היקשת, בחר View, Options מכל חלון תיקיה ולחץ על כפתור התיקיות (Folders tab.) שבתיבת השיחה.

לחץ single window that changes as you open each Browse folder by using a folder ואחריו OK. כך תשנה לא רק את התיקיה הנוכחית אלא גם את ברירת המחדל.

2. שליטה במצב העיון

בין אם תשתמש במצב חד או רב חלוני (על־פי הקביעה בכרטיסיית התיקיות של ה־View Option), לצורך עיון בחלונות תיקיה "חד ־חלוניים", תוכל לבחור בחלופה המועדפת בכל עת שתפתח תיקיה. פשוט החזק לחוץ את מקש Ctrl ובו זמנית לחץ לחיצה כפולה עם העכבר על תיקיה (folder) או על סמל הכונן (drive icon). אם אתה תמיד מעדיף חלון בודד, יפתח חלון חדש; ואם אתה מעדיף חלונות מרובי מידע, החלון הנוכחי יראה את תוכן התיקיה המבוקשת.

3. הגישה לסייר, פרק א'

בנוסף לאפשרות לפתוח חלון תיקיה סטנדרטי, תוכל גם, באמצעות ה"סיירים" (Explorers) של חלונות 95, לבחון את התיקיות ואת הקבצים שהן מכילות. חלון "סייר" הינו תיקיה סטנדרטית שבצידה השמאלי חלון מיוחד המכיל תרשים עץ של הכוננים והתיקיות שלך (ה"ספריות" ב־DOS ובחלונות 3.x).

תוכל להכנס למצב סייר ע"י לחיצה על כפתור ה־start שעל המסך ובחירה ב־ Programs, Windows Explorer.

4. הגישה לסייר,פרק ב'

אם סמן העכבר שלך מצוי בחלקו העליון של המסך, אינך חייב לגרור אותו כל הדרך למטה להפעלת הסייר. תוכל ללחוץ My Computer ואחר־כך להקיש על מקש Shift שבמקלדת ביחד עם לחיצה כפולה עם העכבר על My Computer.

5. הגישה לסייר,פרק ג

קיימת דרך נוספת להפעלת הסייר: מחלון תיקיה חד־חלוני סטנדרטי. בחר את התיקיה שבה אתה רוצה לסייר, ואז לחץ על מקש Shift שבמקלדת תוך לחיצה כפולה על התיקיה שבמסך. חלון הסייר ייפתח.

6. הפיכת הסייר לברירת המחדל שלך

אם אתה מעדיף שהסייר ייפת תמיד בחלון התיקיה, בחר View, Options מתוך חלון כלשהו. לחץ עם סמן העכבר על כפתור ה־File Types. בחר את תיקיית סוג הקובץ (להבדיל מסוג תיקיית קובץ) ולחץ Edit. לחץ על כפתור ה־Set Defualt שעל המסך עד שהמילה Explore ברשימת הפעולה מתעבה. משסיימת סגור את כל תיבות השיחה שפתחת. מעתה, יופיע הסייר כל פעם שתפתח חלון, אלא אם ביקשת מפורשות אחרת.

7. להגיע לתיקיה או קובץ מסרגל הכלים

לעתים קל יותר להשתמש במסך כדי לומר למחשב לאן עליו ללכת. כדי להגיע לתיקיה מסויימת, בחר Start, Run (במקלדת מקשי Ctrl ו Esc, ואחר־כך R) ואז הקש את הנתיב המלא של התיקיה ושם (לדוגמא, d:\doc\spreadsheets) בתיבת שורת הפקודה המתקבלת. בעת שתקיש Enter, תפתח עבורך חלונות 95 חלון חד־חלוני לתיקיה המסומנת.

8. להגיע ליעד דרך הסייר

אם אתה בסייר, קיימת דרך נוספת להגיע ליעד באמצעות הקשה. בחרTools, Go To (או הקש Ctrl-G), והקלד את הנתיב בתיבה שמופיעה בפניך. הסייר ידלג לספריה שהיקשת.

9. להגיע ב-DOS, פרק א'

משתמשי DOS מנוסים יודעים שהם יכולים לעלות מידרג אחד של תיקיה עם הפקודה cd....... אבל בחלון ה־DOS של חלונות 95, תוכל גם להקיש cd... כדי לעלות שני מידרגים, cd........ כדי לעלות שלושה מידרגים, להקיש cd... על מנת לעלות ארבעה מידרגים וכו'.

10. להגיע ב-DOS, פרק ב'

אתה עלול להסיק שבאפשרותך לפתוח תיקיה מסמן מנחה של דוס כפי שפתחת מתיבת ה־Run (ראה פסקה 7: להגיע מסרגל הכלים). ובכן, זה בלתי אפשרי. במקום זאת, בסמן מנחה של DOS, עליך להיכנס לפקודת Start, ולאחריה הנתיב לפתיחת תיקיה, כמו ב־"start"c:\windows\start menu". הגרשיים מתבקשים אם הנתיב (path) שלך כולל מרווחים כלשהם. כדי שהעסק יעבוד, על תיקיית ה־c:/windows/command שלך להיות בהצהרת הנתיב (path statement) של קובץ האצווה (autoexec.bat) שלך. קרוב לוודאי שהתיקיה כבר נמצאת שם, כיוון שתוכנית ההתקנה של חלונות 95 מעמידה אותה שם כברירת מחדל.

11. מציאת מגוון

אתה יכול לנצל את פקודת מצא (find) של חלונות 95 לחיפוש שמות תיקיות מרובות־מידע, או שמות חלקיים, בו זמנית; פשוט הבדל ביניהם בפסיק, מרוח או שניהם. לדוגמא: הקש *.exe, *.com, *.bat, *.pif בשדה השמי לחיפוש כל השדות הביצועיים.

12. רסן את עצמך

באפשרותך ליצור שמות קובץ באורך של עד 255 תווים, אבל הנתיב והשם המלאים של כל קובץ נתון אינם יכולים לכלול יותר מ־260 תווים. אם תנסה להעתיק או להסיר קובץ בעל שם ארוך מאוד לתיקיה בתוך תיקיה, שתיהן בעלות שמות ארוכים, חלונות 95 תודיע לך כי השמות אינם קבילים או שהם ארוכים מדי (למרות שהם היו קבילים בתיקיה עם נתיב קצר יותר).

לשמות ארוכים באופן קיצוני יש חסרונות נוספים: אם לא תעשה מאמץ מיוחד לא תצליח לראות את השם המלא בחלון התיקיה. ולך תנסה לנהוג בהגיון ברשימת שמות־קבצים ארוכים במיוחד. זה לא נעים. לניהול הגיוני של קובץ, נסה לשמור על אורך שמות קבצים של לא יותר מ־50 תווים.

13. בצע דחיסה (zip) לשמירת שמות ארוכים

איך תשלח קבצים ממחשב חלונות 95 אחד למחשב שני שמשתמש בתוכנת דואר אלקטרוני 16 ביט מבלי לאבד את שמות הקבצים הארוכים שלך? תחילה הדק את הקבצים עם עזר הציפוף PKZip בשמות קובץ ארוכים. גם על המכותב שלך להיות מצוייד בכלי עזר כזה.

בשוק קיימות מספר תוכניות ציפוף, ואחרות יצאו בקרוב. שני עזרים, Drag and Zip for Windows 95 ו־WinZip 6.0, הם תוכנות שיתופיות שניתן להורידן למחשב באמצעות השירות המקוון של המגזין PC World.

14. שמות קובץ מקוצרים ידידותיים יותר

האם "O my llege.doc" קל יותר לזיהוי מ־"omyllege.doc" או אולי מ־"1.doc]"?

אם נראית לך האפשרות הראשונה, אז מוטב שחלונות 95 תשנה את שיטת קיצור שמות הקובץ הארוכים שלה.

לאחר גיבוי קבצי הרישום שלך (ראה סעיפים 89־84), הפעל RegEdit ולך לתיקיית

HKey_LOCAL_MACHINE_\System\CurrentControlSet\Control\FileSystem

כאילו היית מנווט בסייר. לחץ על המקש הימני של העכבר בשטח ריק של החלון הימני של תיקיית מערכת הקובץ, והמשך בבחירת New, Binary Value. לאובייקט שהתקבל קרא NameNumericTail. צא מ־RegEdit והפעל מחדש את חלונות. שמות הקובץ המקוצרים שיצרת מנקודה זו ואילך, לא יסתיימו תמיד ב־]1.

טיפים למשתמש
מדריך בהמשכים



15. בצע נוהל שמות-קובץ

כדי ששמות קובץ ארוכים, שנבחרו על ידי משתמש אחד, יובנו גם על ידי משתמשים אחרים, יש להחליט על מדיניות אחידה של שמירת קבצים בארגון. ראשית, כוון את כל המערכות של חלונות 95 כך שישתמשו בשמות קובץ בני שמונה תוים (ראה פסקה 14). לאחר מכן החלט על כמה כללים. למשל, שתי האותיות הראשונות יהיו שמו של האחראי על הפרוייקט, שתי האותיות הבאות יהיו הרבעון בו מדובר, והאחרונות יעסקו בנושא.

16. היצמד לאותו דיסקט

אם אתה נזקק לדיסקט לצורך החלפת קבצים עם משתמש של חלונות 3.x, דאג לקבל חזרה את אותו דיסקט. אם עמיתך ישנה את הקבצים מבלי לשנות את שמות המיקום שלהם, שמות הקובץ הארוכים עדיין יהיו שם. אבל אם הוא ישתמש בדיסקט אחר, או ישנה את שמות הקובץ, או ישמור את הקבצים במחיצה שונה, הרי ששמות הקובץ הארוכים הפכו לנחלת ההסטוריה.

17. עמוד על המשמר עם סוגי הקובץ

עליך להיזהר ביישומי חלונות 95, אם כמה מעמיתיך לעבודה נאלצים להישאר בגירסאות קודמות של חלונות. אם עיצוב הקבצים השתנה, יתכן שלא יצליחו לקרוא את המסמכים שלך. לדוגמא, הגירסאות החדשות של מעבד התמלילים וורד ושל הגליון האלקטרוני אקסל משתמשות בעיצוב קובץ הזהה לזה של קודמיהן מסוג ה־16 ביט. אבל המסמכים שיווצרו ב־PowerPoint 95 יהיו בלתי קריאים למשתמשי חלונות 3.x, אם לא תעמוד על המשמש בעת שמירתם.

18. אל תשתמש בעזרי דיסקים ישנים

אל תשתמש בעזרי דיסקים של דוס או חלונות 3.x כמו גיבוי, ביטול מחיקה ותוכניות איחוי, על מחשב החלונות 95 שלך. הם עלולים לשבור את הקשר בין שמות קבצים ארוכים לשמות קבצים קצרים. דבוק בעזרים שנועדו לחלונות 95.

19. שיוך חופשי

ברצונך להטעין מסמך לתוך יישום שאינו משוייך לו? בחר קובץ מסמך או קיצור, והחזק את מקש Shift לחוץ תוך לחיצה על הכפתור הימני של העכבר. בחר "פתח עם" לקבלת תיבת שיחה, בה מופיעה רשימת יישומים ואשר מכילה כפתור Other לעיון, למקרה שהיישום שבחרת אינו רשום.

20. החלף התקשרויות

אם ברצונך להחליף את היישום הקבוע המקושר לסוג קובץ, עקוב אחרי הצעדים בסעיף 19 (שיוך חופשי) לבחירת תוכנית חדשה. לאחר מכן בתיבת השיחה "פתח עם", בדוק את Always use this program to open this type of file. בחר את התוכנית ולחץ על OK.

21. הכפל וכבוש

במידה ואתה רגיל לפתוח סוג קובץ ספציפי ביותר מיישום אחד, לדוגמא קבצי .doc בוורד, אתה יכול להתאים את התפריט שנפתח בלחיצה על כפתור העכבר הימני להצגת אפשרויות. בכל חלון תיקיה, בחר View, Options ולחץ על כפתור סוגי הקובץ. בחר את סוג הקובץ שאתה רוצה שיופיע תמיד בתפריט, לחץ Edit ואז New. בתיבת השיחה "פעולה חדשה" הקלד תאור מתאים של הפעולה, כגון Word Pad. בשדה Application used to perform action, הקלד את נתיב התוכנית ואת שם הקובץ, לדוגמא "c:\program files\accessories\wordpad.exe" , (השתמש בגרשיים אם הנתיב כולל מרווחים). במידה ואינך זוכר את שם הנתיב או שם הקובץ, לחץ Browse לבחירת היישום מתיבת שיחה. לחץ OK ו"סגור" עד שתגיע חזרה לחלון התיקיה שלך. בפעם הבאה כשתלחץ על הכפתור הימני של העכבר לקבלת סוג הקובץ שעיצבת, רשימת האפשרויות החדשות העומדות בפניך תופיע מיד בתפריט.

22. צמצם את עצמך

כשאתה עורך שם קובץ, האם עליך להתאמץ גם כדי למנוע את שינוי הסיומת? תוכל להימנע מכך ע"י הסתרת הסיומות. בכל חלון תיקיה בחר View, Options ולחץ על כפתור ה־View. עתה בדוק את Hide MS-DOS file extensions for file types that are registered ולחץ OK. תוכל לזהות סוגי קובץ באמצעות הסמלים שלהם ועל ידי טור ה־Type בתצוגת ה־Details. אל דאגה, עדיין יש באפשרותך לראות את הסיומות של קבצים לא משוייכים.

23. הצגת סיומות מוסתרות

במידה והסתרת סיומות אך אתה עדיין מעוניין לראות כמה מהן, בחר View, Options בכל חלון תיקיה. לחץ על כפתור סוגי הקובץ ובחר מהרשימה את סוג הקובץ עם הסיומות המבוקשות. לחץ Edit. בחר Always show extensions, ואחר־כך לחץ פעמיים על OK לסגירת כל תיבות השיחה.

24. מה נמצא בתוך הקבצים שלך?

רצית פעם לבחון איזשהוא קובץ בלי לטעון אותו לתוך היישום המתאים? לחלונות 95 יש את הפתרון עבורך – אפשרות ה־Quick View. כדי להתקין את התוכנית, בחר Start, Settings, Control Panel, ולחץ לחיצה כפולה על סמל ה־Add/Remove Programs. לחץ על כפתור ה־Windows Setup, בחר ב־Accessories, ולחץ על Details. גלול מטה את הרשימה שהתקבלה עד שתגיע לאפשרות ה־Quick View. אשר את הבחירה על ידי לחיצת OK. סיימת את ההתקנה. כדי לצפות בקובץ הרצוי, לחץ על שמו באמצעות כפתור העכבר הימני בתוך חלון תיקיה או באמצעות הסייר, ואז בחר ב־Quick View. אם האפשרות הזו אינה מופיעה, סימן ש־Quick View אינה תומכת בפורמט הקובץ.

25. דלג על פח המיחזור

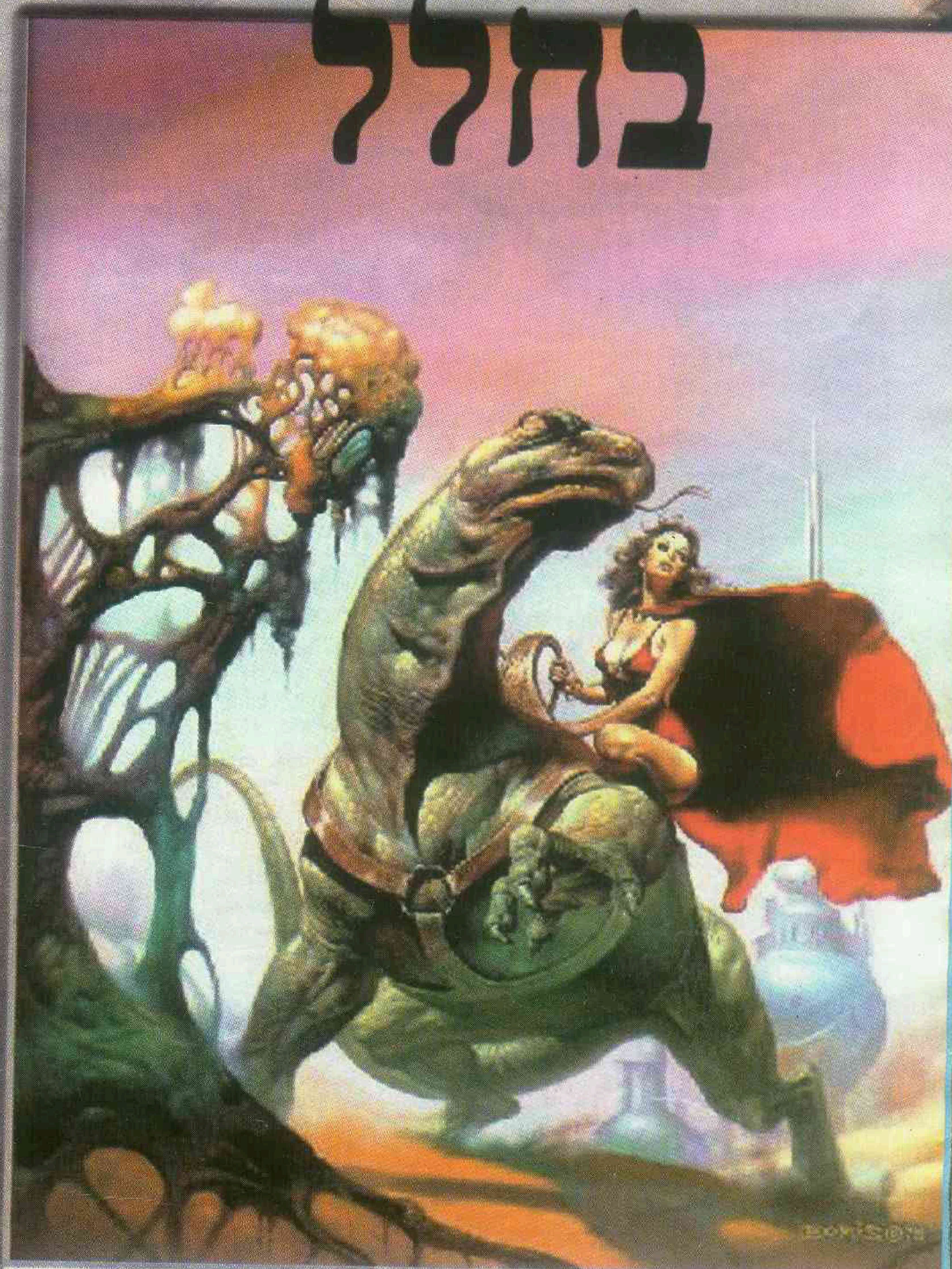
כדי למחוק קובץ באמת, זאת אומרת בלי לשמור אותו בפח המיחזור שמאפשר העלאתו מחדש, לחץ יחד על מקשי ה־Shift וה־Delete במקלדת, או החזק את מקש ה־Shift לחוץ כאשר אתה גורר את הקובץ לפח המיחזור.

דני ביטון

עיצוב: לילך גל

פנטזיה בחלל

משחקי תפקידים בחלל הם תחום שעדיין לא מוצה ועדיין לא נמאס. אפשר להיעזר באינספור ספרי וסרטי מדע בדיוני כדי לקבל השראה



סידרת הכתבות על מערכות המזרח הרחוק, שהתחילה בחודש שעבר, תימשך בגליון הבא, והפעם, לרגל הגליון בנושא חלל, אתרכז בעניינים שבשמים. עד עכשיו, רוב שינויי המערכה שהצעתי (מערכת גנבים, מערכה יפנית וכו') נשארו בעולם המוכר של הפנטזיה, ולא נגעו בתחום העתיד, בעיקר העתיד הרחוק. מאחר שמערכות הסייברפאנק כבר ממש נמאסו (אתה מגיע למשחק, יורה בכולם, משיג הרבה כסף, יורה בכולם...), אפשר תמיד להיכנס לממלכה האמיתית של מדע בדיוני קלאסי – החלל החיצון.

מגוון האפשרוית הוא עצום, החל משיטוט בבארים בחלל, דרך נסיעה בספינות בצורת נעל ספורט שרצות על מנוע אי־סבירות, וכלה בישיבה במסעדה שבסוף היקום וניהול דיאלוג עם הבשר שאתם מתכוונים לאכול לארוחת הערב. ברוכים הבאים לעולם המוטרף של "מדריך הטרמפיסט לגלקסיה", אחד מיני עשרות רבות של אפשרויות למערכות חלל.

הצד הקומי, הבולט במיוחד ב"מדריך הטרמפיסט" לא תמיד קיים במערכות אפיות בסגנון "מלחמת הכוכבים", שמהוות חלק נכבד מהז'אנר, בעיקר כשמדובר במערכות מתחום הסרטים. ואם כבר סרטים, אפשר להיכנס גם למערכות קצת פחות אפיות, כמו "הנוסע השמיני" למשל. לצערי, מערכות חלל הן ז'אנר גדול ובלתי מנוצל שאפשר עדיין לדלות ממנו רעיונות רבים.

שיטות משחק בחלל

יש כמה שיטות למשחק בז'אנר החלל בשוק כרגע, ועל שתיים מהן אספר כאן. SPACE MASTER היא שיטה שמשתמשת בכמות גדולה של טבלאות כדי לקבוע את פעולות הדמויות (על כל פעולה, ובמיוחד בקרב, יש לגלגל את הקוביות מספר רב של פעמים ולהשוות את התוצאה לטבלה כלשהי. כך אמנם נוצרת שיטה ריאליסטית מאוד, אבל סבוכה במקצת). ספייס מאסטר היא שיטה־בת, הבנויה על יסודות של שיטת פנטזיה בשם רולמסטר. רולמסטר בנויה סביב מאות כישורים ומיומנויות שהדמויות יכולות לבחור, ובעזרתן לעצב את אופיין. ספייס מאסטר מכילה כישורים רבים העשויים לעזור ליורד החלל הממוצע, ויש לה שיטת קרב ריאליסטית עד להדהים, אם כי ארוכה במקצת.

HERO SYSTEM: להירו סיסטם יש, בין השאר, גם התאמה לחלל. מדובר בשימוש בנתונים של הירו סיסטם (שיטה אוניברסלית ביסודה) כדי לבנות מערכות בחלל. הספר לא נמכר בארץ, למרות שבימי האינטרנט זה כבר מעיק קצת פחות. הספר אמנם מצוין, כרגיל בסידרה של הירו, אבל לא מוכרחים לקנות אותו. אפשר לשבת לבד עם ההירו סיסטם ולתכנן את הכל לבד, כמו תמיד. כמובן שזו עבודה הרבה יותר קשה, אבל יש בה יותר סיפוק.

אם אתם רק מתחילים במשחקי תפקידים, אין לי ברירה אלא להמליץ לכם להישאר בפנטזיה. זהו ז'אנר חביב מאוד, שנמאס אחרי הרבה מאוד זמן. אם אתם מנוסים יותר, אתם יכולים לנסות את שתי השיטות ולבדוק איזו מהן מתאימה לכם. הירו רחבה יותר, אבל רולמסטר מצריכה הרבה פחות עיבוד, כי הכל כבר מתוכנן בה מראש.

עוד אופציה, אם חשקה נפשכם בחלל הגדול אבל אתם לא רוצים לצאת מתחת לכנפיים החמימות של AD&D – היא SPELLJAMER. זוהי מערכה שונה מאוד ל־AD&D, שבה אתה עובר עם ספינות בין כוכבים, אבל עדיין נשמר אופי של פנטזיה במערכה. אם אתם רוצים לשחזר סיפורי מדע בדיוני או להרגיש מוקפים בטכנולוגיות מפותחות, אולי כדאי לחשוב על אחת משתי השיטות שהזכרתי קודם.

בחרנו שיטה – מה עכשיו?

לאחר בחירת השיטה יש לבחור, כמו תמיד, את אופי המערכה. היא יכולה להיות הומוריסטית, כפי שתיארתי בהתחלה, או רצינית, או שילוב של השתיים. כרגיל, לא מומלץ לקחת שום דבר יותר מדי ברצינות – אחרי הכל, אנחנו כאן כדי ליהנות. אחת האפשרויות היא לנסות ליצור עולם, סליחה – יקום, משלך. זה דומה מאוד ליצירת עולם (ראה גליונות קודמים), אבל בכמה שינויים: קודם כל, במקום ליצור ממלכות אתה יוצר כוכבים. נכון, אפשר להגיע לרמת פירוט הרבה יותר גבוהה, אבל יש די הרבה כוכבים, ויהיה קשה למדי להמציא פירוט לכל אחד מהם. מספיק לציין עיר או תרבות מיוחדת. אגב, זהו אחד היתרונות של משחקי חלל – אם חסר לכם הגזע הנכון במערכה, אתם פשוט מוסיפים אותו.

בניגוד ליצירת עולם, שלמרות גודלו הוא עדיין מקום קטן, כשאתה יוצר יקום והשחקנים רוצים לשחק דמות מגזע מסוים, יהיה עליך לתכנן אותו. לכן, רוב הסיכויים הם שתצטרך להגביל את מספר הגזעים, ורצוי שהם יהיו דמויי אדם, משום שלגזעים שאינם כאלה (בורגים נכנסים לקטגוריה של "לא בני אדם", וכך גם "ג'אווה דה האט" או Q) יש נטיה קטנטנה לא להסתדר במקומות חברתיים (למשל בורג וג'אווה), או להיות יצורים המורכבים מאנרגיה בעלי כוחות־על (Q). עוד דבר שאסור לעשות הוא ליצור גזע אחד עם כוחות־על וגזע שני שהוא חלשלוש. נכון שהמצב האבולוציוני בכוכבים שונים הוא שונה, אבל זה לא אומר שחייבים לשחק בלי שום איזון בין הכוחות. אפשר ליצור דמויות שבאות מאותה מערכת שמש, מה שיכול לאזן את המצב ביניהן וגם לתת לכל העניין צידוק הגיוני.

הרמה הטכנולוגית

כאן אפשר ללכת רחוק מאוד, או קרוב מאוד. אפשר לתקוע את המערכה בזמן בלתי מוגדר, עם טכנולוגיה מפותחת מאוד, או בעוד כמה שנים, כאשר המשלחת האנושית הראשונה יוצאת מגבולות מערכת השמש (אחלה רעיון, אבל יש בעיה אחת קטנה – כשהדמויות מתות אין דרך להחליף אותן). באופן כללי, צריך לחלק את ההתפתחות הטכנולוגית לכמה קטגוריות, על ידי שאלות והגדרות.

א) מהי טכנולוגיית הנשק: בוא נודה בזה, בשלב מסוים, לרוב אפילו בהתחלה, הדמויות יצטרכו להילחם. מהי דרגת התחכום של מערכות הנשק, או במילים אחרות: מהו היקף ההשמדה ההמונית שהדמויות/מישהו אחר יכולים לגרום.

ב) האם הגיבורים כבר למדו לעבור את מהירות האור: תורת היחסות של איינשטיין היא דבר מסובך, וקשה להתקרב למהירות האור. מה עושים? מספר הסיבוכים שהמציאו כדי לעקוף את התורה הזאת הוא עצום. החל במנועי הוורפ החביבים עלינו ב"מסע בין כוכבים", קפיצות להייפרספייס (B5), תנועה ב"מהירות מגוחכת", או אפילו התחשבות טוטלית בחוקי הפיזיקה (כלומר, אם נסעת הרבה זמן בחלליות, אתה, לפחות מבחינת שנת הלידה, [מאוד] זקן).

ג) טכנולוגיה ישנה: מה היחס בין הטכנולוגיות החדשות לישנות? האם עדיין אפשר לאכול פיצה במסעדה שבסוף היקום, או שכל מה שמוכר לנו מהעולם הזה, כולל מחשבים, עבר שינוי?

ד) מקומות בילוי: לא כל כך קשור לטכנולוגיה, אבל חשוב ללא ספק. האם כל היקום מחובר ברשת אחת גדולה (UNINET?), שכולה מציאות מדומה, או שזה כבר פאסה? מלבד הבארים בחלל, מהי שיטת הבילוי הנפוצה במקומותיך?

ה) התפתחות הכסף: איך בדיוק משלמים, האם יש מטבע כלל־יקומי, או שמשלמים בסחורות כגון זהב, או שכלל לא צריך לשלם על רוב הדברים (בסגנון "מסע בין כוכבים").

ו) מי שולט: האם היקום הוא פדרציה אחת גדולה עם הרבה שלוחות, או שהוא מורכב מאימפריות רשע מוקפות מורדים, או שאולי אין שלטון עליון, וכל כוכב שולט בעצמו? אם יש שלטונות, במי הם נלחמים ולמה?

רעיונות ומקורות השראה

רצוי לזכור שכמעט כל מה שעובד בפנטזיה עובד גם במערכות חלל. היקום הוא גדול, ומי יודע איפה מתחבא הדרקון האימתני... אבל יש כמה הרפתקאות מיוחדות שאפשר ליצור רק בחלל. מפגש ראשון עם יצורים חדשים, הרפתקאות טכנולוגיות (שבהן המטרה היא לשבת ולזבל את המוח עם כמה שיותר פרטים טכניים מומצאים, ומי שממציא הכי טוב מנצח). אפשר גם לנסות הרפתקאות בסגנון "אנחנו תקועים עם מעט מאוד זמן לחיות, ואם לא נציל את עצמנו לא יצילו אותנו, ואנחנו בדיוק באמצעו של עימות בין־גלקטי של שני גזעים גדולים..." וכו' וכו'. הרעיונות יכולים להיות שאובים מסדרות, סרטים או ספרים, ולמי שתוהה – מספר ספרי המד"ב שווה, אם לא עולה, על מספר ספרי הפנטזיה, כך שלא יחסרו לכם מקורות השראה. ■

טל גוטמן
tal_gutt@netvision.net.il

מזימה אנטי עב"מית

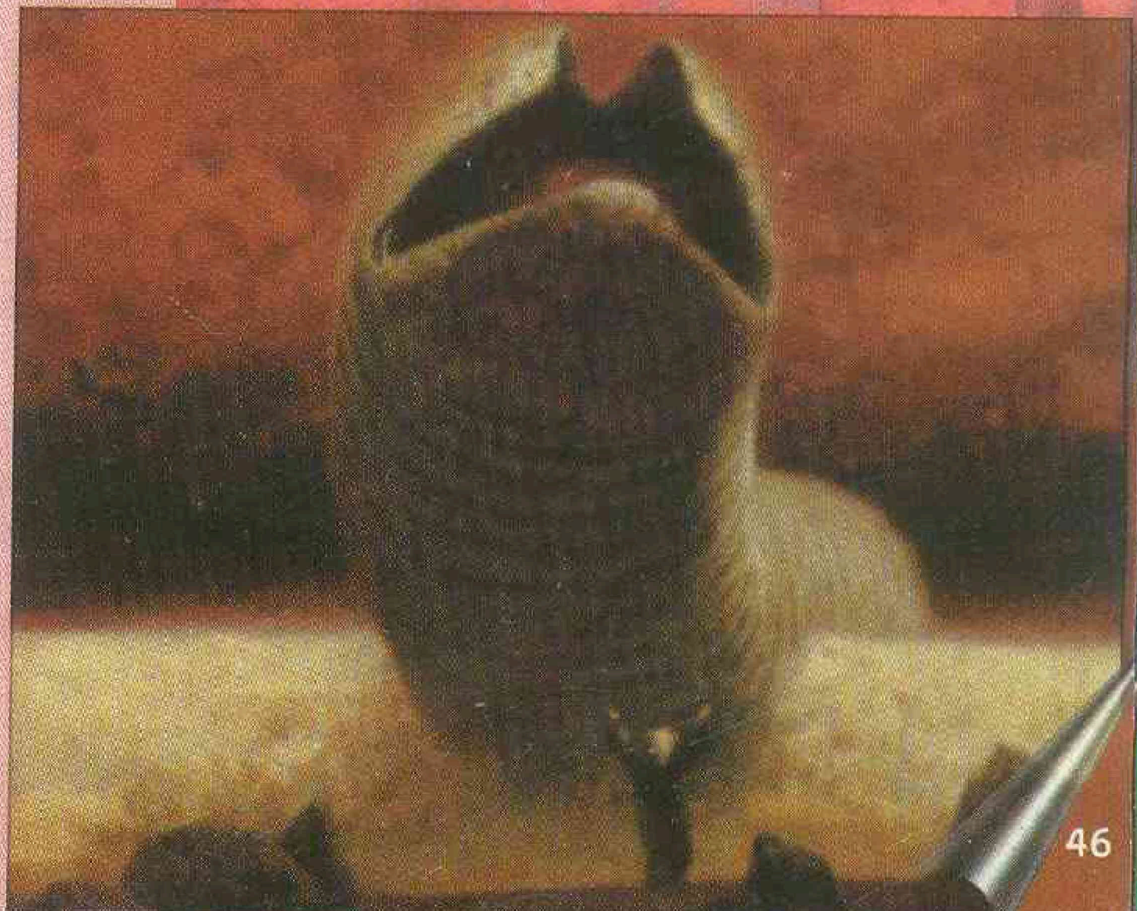
הקולנוע, הטלוויזיה, עולם המוזיקה, משחקי המחשב והעיתונות הכתובה - כולם עסקו לא פעם ביצורים מן החלל החיצון. הבעיה היא איך מבדילים בין תיעוד אמיתי לבדיה

הסרט על פרשת רוזוול, שבו צולם ניתוח גופה של יצור מן החלל והובאו עדויות של אנשי העיר ואנשי צבא שהיו שם באותו זמן, מחזק את טענתם של העב"מולוגים ושל המאמינים בתיאוריית הקונספירציה. האף.בי.איי והממשל האמריקאי, הוברר שם מעבר לכל ספק, מטייחים עובדות ומשתיקים אנשים. טוב, זה לא ממש חדש. התיאוריות האלו נפוצות באינטרנט ומזינות סדרות כמו "תיקים באפלה", שהטשטוש המתוחכם שהן מציגות בין דמיון למציאות מבלבל את קהל הצופים. הקהל טועה לחשוב שלפניו תוכנית דוקומנטרית, וההטעיה הזאת מכניסה כסף רב לכיסי רשתות הטלוויזיה. גם אם אתם מחסידי תיאוריית הקונספירציה ואוהדים מושבעים של "תיקים באפלה", חשוב להכניס את העניין לפרופורציות הנכונות ולהבהיר שהקשר בין התוכנית למציאות הוא פרי הזייתו של הבמאי.

מז'ול ורן ועד שפילברג

החיפוש אחר יצורים ירוקים קטנים עם קרניים מחליף במידה מסוימת (במאה הנוכחית) את האמונה באלוהים. לביקורים מן החלל החיצון ניתנו פירושים דתיים ומיסטיים, ועדויות שנרשמו בתנ"ך ובכתבי קודש אחרים תיעדו נחיתת אלים שונים בכדור הארץ. בספרות לא הועלה נושא החלל עד המאה העשרים. ז'ול ורן הצרפתי תיאר מסע אל החלל בספרו "מן האדמה אל הירח". ורן נחשב לראשון סופרי המדע הבדיוני, ז'אנר שהחל לפרוח בשנות החמישים אבל כמעט לא עסק ביצורים מן החלל. איזק אסימוב, גם הוא מסופרי המדע הבדיוני החשובים של המאה, תיאר יקום שבו המין האנושי מתפשט לאלפי כוכבים, בלי שום יצורים ירוקים וקטנים או חיזרים אחרים. דגלאס אדמס, שהוציא את "סלמון", השישי בסידרת "מדריך הטרמפיסט לגלקסיה" המטורללת, הדנה במסעות מטורפים וחסרי משמעות בין יצורים וכוכבים, דווקא התייחס לעניין בהרחבה.

בקולנוע אפשר להזכיר את "מפגשים מן הסוג השלישי" של סטיבן שפילברג, שמתאר חטיפת בני אדם בידי עב"מים ובנייה חשאית של מנחת מיוחד ליצורים הללו על ידי צבא ארה"ב. הבא בתור אצל שפילברג היה "אי.טי", יצור החלל החמוד שנחת אצל משפחה אמריקאית חביבה וכל רצונו הוא להגיע הביתה בשלום. "מלחמת הכוכבים", סידרת הסרטים שמתארת את מאבקם של יצורים לשחרור העולם מידי שעבוד, זכורה גם היא לטובה. סרט קצת פחות מוכר הוא "הפולשים באים" (עם דן אקרויד), שבו מיליארד יצורים ירוקים באים ממאדים והופכים את חיינו לגיהנום מטורף. מומלץ לחפש בספריות הווידיאו.



רובין וויליאמס מאוהב

סידרת הטלוויזיה "מסע בין כוכבים" התפתחה מאוד מאז שנות השבעים, עת תיארה קרבות חלל עם קלינגונים. "הדור הבא" היא למעשה סידרה פסיכולוגית, שעוסקת ביחיד ובתרבויות משונות. "DS-9", לדעתי, היא חיקוי עלוב ל"בבילון 5". היא מוכיחה שמפיקי ותסריטאי "בבילון 5" הצליחו לגבור על הדינוזאור הענק והמנוון ויצרו סידרה בוגרת בהרבה, אנושית יותר ומרתקת יותר. הוכחה לכך ניתן למצוא בעובדה ש"מסע" משודרת בשעה 14:00, בעוד ש"בבילון" קיבלה את מוצאי שבת בחצות.

"אלף", אחת הסדרות החביבות ביותר, מתארת יצור מן החלל, שנוחת אצל משפחה אמריקאית ומשגע את כולם בבדיחות מטורפות. בתחילת שנות השמונים שודרה לראשונה בארה"ב הסידרה "מורק ומינדי", בכיכובו של רובין וויליאמס בתפקיד מורק מהכוכב אורק, עם התרחשויות רומנטיות בלתי פוסקות בין מורק לידידתו בת כדור הארץ, מינדי (הסידרה משודרת בימים אלה בערוץ שש).

בתחום משחקי המחשב בלטו היצורים מן החלל החיצון מן הרגע הראשון. אחד ממשחקי המחשב הראשונים היה מעין "מסע בין כוכבים" שסטודנטים שיחקו בקמפוסים. את החלליות ייצגו נקודות שונות על המפה, והיה צריך לחשב את הירי בצורה מתימטית. מכונות המשחק הפופולריות של שנות השבעים עסקו כמעט כולן בחיסול פולשים, והבולט בהם היה משחק ה"ספייס אינוויידרס", שבו היה עליך לירות במפלצות חלל שהולכות ומתקרבות אליך. פקמן החזיר אותנו לרגע קצר אל כדור הארץ וכבש לו מעמד מיוחד. המלחמה העיקרית ביצורי החלל המרושעים התרחשה כעת במחשבי הקומודור, על מסכי ה"אפל 2" הקדומים, כשלצד יצירות מופת כ"קונן", "קראטה קה" ו"אוליפיאדת החורף" צצו גירסאות ראשונות למשחקי ירית חלל, כמו "סטלאר", למשל.

אחר כך ניתן למאבק יתר תוקף כאשר פולשי הקומודור וקרבות האפל התנהלו על גבי מחשבי הפי.סי. סידרת "ספייס קווסט", של סקוט מרפי ומארק קרואו, דנה באוסף־זבל קסנוני בשם ארתור דנט. "ספייס קווסט" עסק בגיבור אנושי, הגם שמוצאו בגלקסיה אחרת. עם השנים והתפתחות התחום הגראפי קיבלו משחקי הירית וקרבות החלל מימד נוסף, עם משחקים כגון "סטאר קונטרול", "מסע בין כוכבים", X-WING ועוד.

פאניקה דרך הרדיו

תחום המוזיקה עסק ביצורים מן החלל החיצון בצורה יותר מופשטת. האלבום "מלחמת העולמות" התבסס על ספר של ה.ג'. וולס, והוא משלב מוזיקה עם קטעים מוקראים. דווקא תסכיתי הרדיו עסקו לעיתים קרובות ביצורים מן החלל. "מדריך הטרמפיסט לגלאקסיה", למשל, החל כסידרת תסכיתים לבי.בי.סי. בשנות השישים נוצרה פאניקה בארה"ב כאשר תחנת רדיו גדולה תיעדה את התקרבותה של חללית זרה אל כדור הארץ, את נחיתתה ואת פלישתם של נוסעיה לארה"ב. אמריקה כולה עצרה את נשימתה, עד שהוברר סופית שמדובר בתוכנית בדיונית.

בעיתונות הכתובה הופיעו דיווחים על יצורים מן החלל פעמים רבות (ראה פרשת רוזוול). ידיעות שונות ומשונות על עב"מים שנראו בשמי הארץ או סימנים מוזרים שהופיעו בשדות אנגליה התפרסמו תדירות, אבל מעולם לא בכותרות הראשיות. בפעם הבאה שתרצו לקרוא על עב"ם חולף או על ביקור של חיזרים בכדור שלנו, חפשו בעמודים הפנימיים. ■

אבנר הנמן
avnerhan@netvision.net.il

קפטיין קירק עוד לא יצא מהארון

"מסע בין כוכבים" ובנותיה אולי מצטיירות בסדרות ליברליות ופתוחות, אבל מנושא אחד הן משתדלות להימנע בעקביות: ההומוסקסואליות. זהירות, הילדים מסתכלים

ליאת גבר

עיצוב: אדם כהן

בחזון העתיד שלו ראה ג'ין רודנברי, יוצר "מסע בין כוכבים", חברה שוויונית שבה דיכוי, דעות קדומות, גזענות וסקסיזם אינם קיימים עוד. חלק חשוב מהמהפך העתידי בחשיבה יהיה, על פי רודנברי, התנערות כללית מהומופוביה וביטול האפליה על רקע מיני.

החזון הזה שימש את רודנברי כשיצר את הסידרה, אבל עובדה היא שבאף אחת מן הסדרות שיצאו עד כה לא הגיע החזון הזה להתגשמות, והוא התבטא רק ברמזים עמומים. מייג'ל בארט, מיוצרות הסידרה, אמרה פעם ש"הסידרה אמנם מתרחשת במאה ה־24, אך היא מוצגת לקהל של המאה העשרים, והקהל הזה עדיין אינו מוכן לקבל תופעות מסוימות כעובדה".

נשיקה בין־גזעית

מכל הסדרות, "מסע בין כוכבים" הציגה את הדבר הקרוב ביותר לחזונו של רודנברי: צ'כוב־סולו־אוהורה־סקוטי, הגירסה האמריקאית למעורב ירושלמי. לא משנה שלאוהורה היתה בממוצע שורה אחת לפרק, וסולו, מה לעשות, הוא סולו. העיקר הכוונה. אחד החידושים המרעישים שהוצגו בה היה הנשיקה הבין־גזעית הראשונה, של אוהורה וקירק.

"הדור הבא", משוכללת ומתקדמת ככל שהיתה, גם היא לא שיקפה את החזון הזה. להיפך – היא היתה שמרנית ומסוגרת יותר. וויאג'ר היתה קצת יותר פתוחה, למרות שיש כאלה שנשבעים שגם היא לא היתה ממש ליברלית, ו־DS9 עדיין תקועה בין לבין.

מנושא אחד נמנעים יוצרי הסידרה בעקביות: הומוסקסואליות. אפשר אולי להזכיר בהקשר את "המנודה" (THEOUTCAST), פרק שבו הוצגה חברה שבה חיים אנשים ללא נטיה מינית, לא לצד הגברי ולא לצד הנשי. אחת/ד מהם מגלה נטיות נשיות והיא וקומנדר רייקר מתאהבים זה בזו. החברה שבה היא חיה מגנה את הקשר ומכניסה את האשה לטיפול שאחריו היא נרפאת מהנטיות המיניות שלה.

פרק אחר שבו היתה התייחסות לנושא הוא "המארח" (THEHOST), שבו מתאהבת ד"ר קראשר באודאן, שגריר מעולם הטריל. כאשר המארח של אודאן נפטר, מחליפה אותו מארחת, וד"ר קראשר מוצאת שהיא לא יכולה להמשיך את הקשר. השתיים נפרדות ללא שום קשר פיזי נוסף, אפילו לא חיבוק או נשיקת פרידה. גייטס מקפאדן נשאלה מדוע הגיבה ד"ר קראשר בכזאת קרירות בשעת הפרידה מאודאן, והשיבה שלא רק שהיתה בעד נשיקה בין השתיים, היא אף התווכחה עם המפיקים על כך ואפילו הדגימה עם השחקנית השניה איך הנשיקה צריכה להיראות, אבל הקטע אפילו לא צולם.

צופים רבים טוענים שיש איזשהו קשר בין טום פאריס והארי קים, שתי דמויות קבועות בסידרה "וויאג'ר", אבל אחרים טוענים שלהד"ם, טענה שמגובה על ידי אולפני פארמאונט.

נשיקה צרפתית עם דקס

ב־DS9 יש התייחסות מסוג חדש לנושא ההומוסקסואלי. בעונה הרביעית, בפרק בשם "REJOINED", פוגשת ג'דזיה דקס אשה שלה היה דקס נשוי כשהיה בגוף גבר, לפני 100 שנים. כעת השתיים נפגשות, שתיהן בגוף אשה, ומתאהבות מחדש. הפרק מציג כמות לא מבוטלת של פלירטוטים בין השתיים, ואפילו נשיקה צרפתית למדי. הבעיה היחידה היא שבחברת הטריל קיימים כמה חוקים, ואחד מהם הוא שאסור לשאת מחדש או להתרועע עם בנות/בני זוג מחיים קודמים, למען יישמר הסדר החברתי בעולם.

קשה לומר שהפרק הזה מציג מערכת יחסים לסבית, משום שלמרות שבאופן טכני אלו אכן שתי נשים, דקס הוא לא זכר ולא נקבה, וגם לתולעת שבתוך לנארה אין מין מוגדר. כך או כך, הדגש הוא על הצד האנושי בסידרה. טרי פרל, השחקנית שמגלמת את דקס, התראיינה ל־"TVGUIDE" האמריקאי זמן קצר לפני ששודר הפרק, ואמרה שכאשר שאל אותה ריק ברמן בקיץ אם תסכים לנשק אשה היא צחקה בהתחלה, אך לאחר ששקלה את העניין ברצינות הבינה שזה בדיוק סוג החומר שעליו רצתה לעבוד בסידרה. כל הפרקים מציגים מלחמות ושאר הרפתקאות, המון קשקושים מדעיים, אבל אין הרבה דגש על הצד האנושי. הפרק הזה, לדבריה, היה שווה את כל הפרקים שבהם זכתה רק לשורה אחת.

משפחה גרעינית מאושרת

ריק ברמן אמר שלדעתו אנשים רבים יזדעזעו מהפרק, אבל לא עד לנקודה שבה יפסיקו לצפות בסידרה. לדעתו, הפרקים הכי טובים הם אלה שגורמים לצופים לחשוב. והצופים אכן חשבו. רבים מהם שלחו מכתבי תמיכה וציינו עד כמה הפרק היה טוב, אבל חלקם ציינו שגם ילדים קטנים צופים בסידרה, והפרק הכיל פגיעה בערכי המשפחה המסורתית. "המשפחה המסורתית", או "המשפחה הגרעינית", הוא ביטוי מימי שלטון בוש, והכוונה היא למשפחה של אבא־אמא־ילד־ילדה. כמובן שאף אחד לא התרעם כאשר הוצגה אם שמגדלת את בנה ללא השפעתו הגברית של אב בסביבה (בברלי קראשר ובנה ווסלי).

ניתן לשער שהמניע של השלישיה הסודית, ברמן, טיילור ופילר, הוא לא רק הרצון לשמר את חזונו של רודנברי. סביר להניח שיש כאן יותר מקשר סתמי להכרזתו של ג'. מייקל סטרזינסקי, יוצר "בבילון 5", שאחת הדמויות הקבועות בסידרה היא ביסקסואלית, כשהכוונה היתה לטליה ווינטרס. רמזים ל"משהו" בינה לבין איבנובה ניתן היה לראות בפרק "נאמנויות חצויות" (DIVIDEDLOYALTIES), אולם לא היה שום מגע פיזי, וכל קשר (שהיה או לא היה) הסתיים ברגע שטליה ווינטרס האמיתית הגיחה החוצה. יתכן, אם כך, שהזה היה נסיון של המפיקים לתת תשובה מוחצת ל"בבילון 5".

ג'רי טיילור אמרה באחת הוועידות שאכן דמות "אלטרנטיבית" (דהיינו: הומוסקסואל או לסבית") קבועה תהיה באחת הסדרות, אולם הבעיה היא כיצד לבנות את הדמות בצורה שלא תבלוט יותר מדי ותהיה רגילה לחלוטין.

הומוסקסואלים ולסביות הם לא המגזר היחיד שלא זכה לחשיפה הולמת בסדרות הנ"ל. פטריק סטיוארט אמר בראיון שתמיד הרגיש שנשות הדור הבא הוצגו כחפצים מיניים, חלשות, רכות, ועקב כך הצטיירו כאנשים מדרגה שניה. אין גם מספיק נציגים לקהילה השחורה ולעוד מגזרים גדולים מבחינה מספרית.

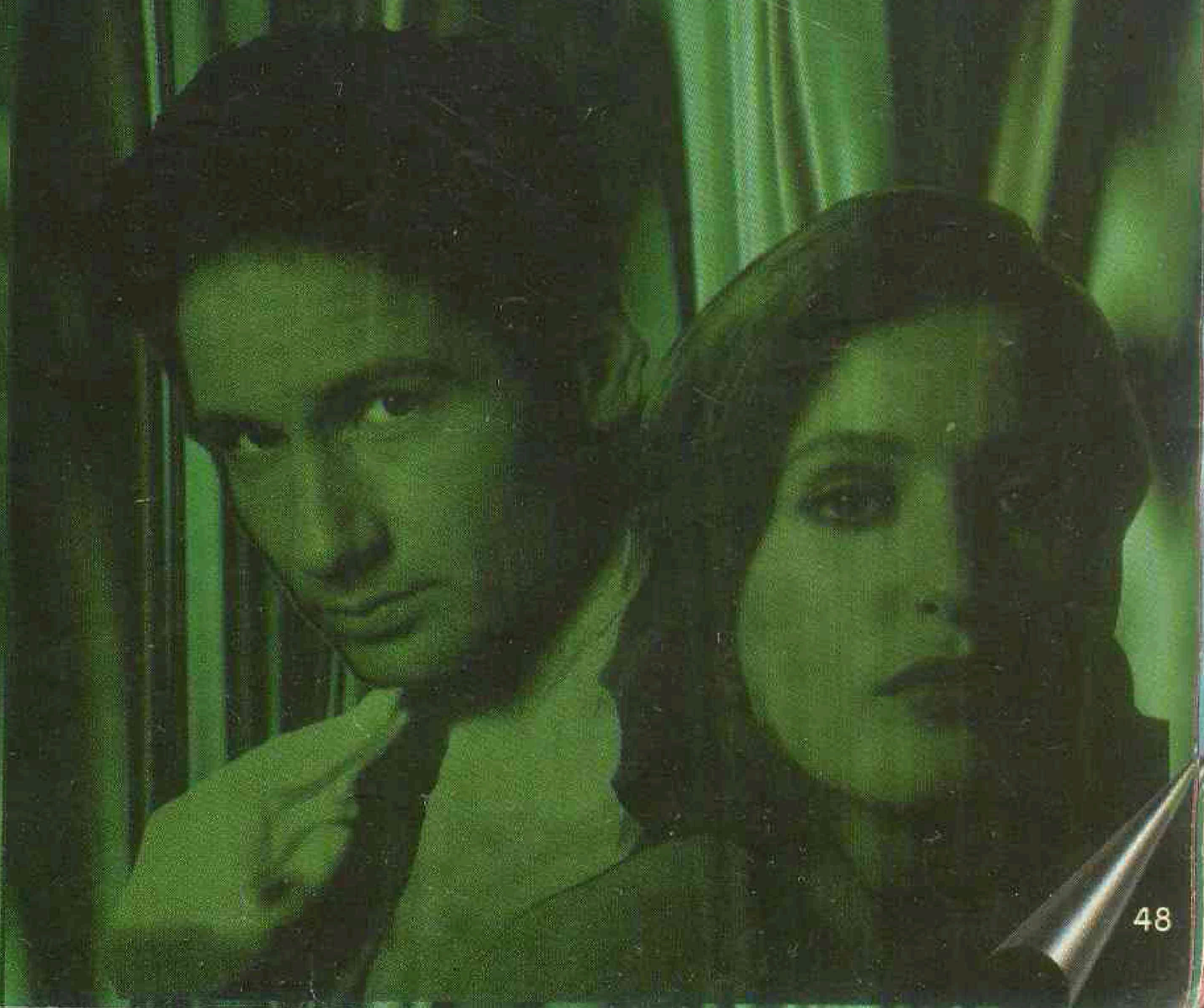
אם יש פתח לתקווה, יתכן ש־"REJOINED" הוא תחילת הדרך החדשה במסע. אולי עכשיו יתחילו המפיקים לקיים את חזונו של רודנברי, שהבטיח שדמות אלטרנטיבית קבועה תיכנס לדור הבא. לרוע המזל הוא נפטר זמן קצר לאחר הכרזה זו, ועדיין אין מי שיקיים אותה בשבילו, אבל אנחנו לא שכחנו. ■



"האמת מאחורי תיקים באפלה"



תסריטאי הסידרה "תיקים באפלה" שואבים את הרעיונות לתסריטים שלהם דווקא מהמציאות, והמציאות מוכיחה שלא חסרים מקרים מוזרים ומסתוריים שהיו באמת. קחו לדוגמה את פרשת רוזוול



ב

שנת 1947 התרסק משהו במדבריות רוזוול, ניו מקסיקו. מאות אנשים ראו הבזק חזק של אור לפני שהעצם פגע בקרקע, וחלקם אף העידו שעוצמת האור היתה חזקה יותר מהשמש. בעל חווה מקומי דהר על סוסו לאיזור ההתרסקות וחזר כשבידיו פיסות מתכת מוזרות שאיש לא ראה כמותן. רבים יצאו למקום, אבל הצבא כבר הספיק לחסום את האיזור באופן הרמטי. אפילו אנשי המשטרה לא הורשו לעבור את המחסומים. ההודעה הרשמית ששודרה במהדורות החדשות של אותו יום הודתה שיש בידי ארצות הברית עב"ם, ובעיירה רוזוול, הסמוכה למקום האירוע, השמועות החלו להתעופף בקדחתנות.

לא, זה לא עוד פרק בסידרה "תיקים באפלה". "פרשת רוזוול" היא משהו שהתרחש במציאות, והיא חזרה לכותרות בגדול ב־'93, בעקבות שידור פרק של "תיקים באפלה" שהוקדש לה. בשנים שעברו מאז '47 הפרשה צצה ועלתה מדי פעם, בעיקר בתקופות יובש של העיתונות האמריקאית, אבל אחרי שידור הפרק המדובר נוצרה דרישה של הציבור האמריקאי לעוד פרטים וגילויים אמיתיים על המקרה.

מתכת נוזלית על השולחן

עדויות שנגבו ממי שהיו קשורים לפרשה סיפרו על מראות יוצאי דופן: "הגעתי למקום האירוע וזה היה פשוט מדהים", סיפר עד שהגיע לשם, לטענתו, לפני שהצבא סגר את האיזור, "החללית התרסקה לתוך הנקיק ונראתה כמו הדמיונות הכי פרועים שלי. יכולתי להבחין גם בגופותיהם של חיזרים...". אשה שגרה ברוזוול בילדותה סיפרה שהיא זוכרת בבירור את אביה מעיר את אמה ואת אחיותיה באותו לילה, כדי לחזות בפלא שהביא הביתה: "החזקתי את המתכת הדקה ביד אבל לא הרגשתי דבר, כאילו אני מחזיקה אוויר. אני זוכרת שזרקתי את המתכת על השולחן והיא פשוט נזלה עליו כמו מים וחזרה מיד למצבה הקודם".

שבועיים אחרי ההתרסקות, בנסיון להפסיק את גל השמועות והפראנויה, הוציאה הממשלה האמריקאית הודעה רשמית לעיתונות ובה הודיעה כי העב"ם שהיה בידיה אינו אלא "כדור מזג אוויר". צריך לזכור שעב"מים ויצורים מעולמות אחרים נחשבו אז לאויבי המין האנושי והצטיירו כמי שעומדים להשתלט על העולם ולמצוץ את מוחותיהם של תושבי כדור הארץ. ברור שהיו תהיות למה לקח למומחים כל כך הרבה זמן להבחין שמדובר בסך הכל בבלון מזג אוויר, אבל הפרשה הושתקה בסופו של דבר, בעזרת התירוצים הנכונים.

מעדויות של תושבי האיזור עולה שהצבא עשה כל שביכולתו כדי להשתיק את העדים. "...החיילים נכנסו אלינו הביתה ושלפו אקדחים ורובים. אחד מהם התקרב ואמר לנו שמעולם לא ראינו שום דבר, לא שמענו שום דבר, ובטח שלא ראינו את המתכת המוזרה שאבי הביא. אמרתי להם שכן ראיתי אותה (הייתי בת שמונה), ואני זוכרת אותו אומר שהמדבר גדול ואף אחד לא ישמע אם הוא יחליט להשתיק אותנו. הם יצאו בצורה המסתורית שבה נכנסו, ונעלמו לתוך הלילה", סיפרה אחת העדות.

ה־FBI מתוודה על חטאיו

לפני כחמישה חודשים הוקרן באמצעי התקשורת בארה"ב סרט נדיר שבו תועדה נתיחה באחד החיזרים שנמצאו באתר ההתרסקות ברוזוול (תמונה בתחתית הדף). הסרט עורר תגובות עזות וגרר נסיונות של העיתונות לחשוף את זהות הצלם ולקבל תגובה עדכנית מהממשל. הצלם לא הסכים להיחשף עד היום, על אף נסיונות השכנוע הרבים שהפעיל עליו הכתב שקיבל ממנו את הסרט. ה־FBI מסר הודעה שבה אישר כי תגובת הממשל שפורסמה ב־'47 בדבר בלון מזג האוויר היתה שקרית. לא נמסרו פרטים נוספים בקשר לפרשה, אבל ברור שנעשתה שם עבודת הכחשה וניקוי ראיות יסודית ביותר.

כריס קרטר, יוצר "תיקים באפלה", התחייב בתחילת העבודה על הסידרה שזו לא תהיה סתם עוד סידרת מדע בדיוני. ההחלטה שלו לבסס את התסריטים על מקרים אמיתיים כמו פרשת רוזוול השתלמה במקרה הזה, וגם במקרים אחרים. נכון שלא תמיד העלילה נשארת נאמנה לגמרי למציאות (ה־FBI, למשל, לא תמיד השתתף בחקירת המקרים, ולא כל המידע שמועבר בסידרה מקורו ב־FBI), אבל לא חסרים אירועים מסתוריים שאפילו הדמיון הפרוע של תסריטאי הסידרה לא יוכל להמציא בעצמו.

מעכשיו, כשתראו את תיקים באפלה, יהיה לכם עוד משהו לחשוב עליו... ותזכרו, האמת נמצאת שם בחוץ. ■



עיצב וכתב: אדם כהן

מדריך הטרמפיסט לגלקסיית המדע הבדיוני בארץ ישראל

מועדון חדש לחובבי מדע בדיוני נפתח החודש בישראל, במטרה להוציא לאור מגזין מד"ב ולקשר בין חובבי הז'אנר ברחבי הארץ

בימים אלה נפתח ברמת השרון מועדון חדש למדע בדיוני, שתכליתו לקרב ולעשות נפשות לז'אנר הזה, שיש לו חובבים רבים ברחבי הארץ. פעילות המועדון תתמקד בעיקר בהוצאה לאור של "פאנזין" (מגזין למעריצים) למדע בדיוני, שיקשר בין חברי המועדון.

בין המשתתפים בפאנזין: תומאס גודמן, נחמן בן־יהודה, אהרון האופטמן (שערך את המגזין "פנטזיה 2000"), עמוס גפן, דינה שונרה, טל גוטמן שלנו, עמנואל לוטם (עורך ספרות מדע בדיוני בהוצאת כתר), ליאת גלר (גם היא שלנו), גיל בידרמן, א. בר־תנא, דידי חנוך ועוד רבים וטובים.

לצד כתבות בנושאים שונים (אך בדיוניים בהחלט) יועמד לרשות המנויים חלק נכבד מן הפאנזין, שבו יוכלו להעיר, לכתוב ולהשתתף.

לכבוד הקמת המועדון שאלתי את אהרון האופטמן, אחד הפעילים העקשנים למען ספרות מד"ב בארץ, איך התחילה האהבה הגדולה שלו לז'אנר הזה. בדרך נגענו בעוד כמה נושאים, כמו מהם המרכיבים החיוניים של ספר מד"ב טוב ואיך עושים קולנוע בדיוני כמו שצריך.

–אהרון האופטמן, אחרי כל כך הרבה שנים בשירות המד"ב, האם ההתלהבות שהיתה לך בתחילת הדרך עדיין קיימת?

כן, אבל פעם הייתי אוהד הרבה יותר שרוף.

–מה גורם לירידה בהתלהבות?

קודם כל זה עניין של זמן פנוי, שתמיד חסר לי. אין לי אפשרות לעקוב אחר החומר הרב שמתפרסם בזמן האחרון,



וקיים גם עניין הגיל. אני עדיין דבוק לקלאסיקות ולסגנונות שעליהם גדלתי, וקורה לעיתים תכופות שאני נתקל בשמות של סופרים רציניים שמעולם לא קראתי משהו שהם כתבו. זה מצער אותי, אבל פשוט אין לי מספיק זמן. אני נהנה ממד"ב כתפיסה, כתחום, כרעיון, אבל אני כבר לא מעודכן כמו בימים שבהם ערכתי את "פנטזיה 2000".

–מד"ב הוא דרך חיים?

לא בשבילי. יש נטיה לחשוב כך בגיל צעיר, אבל זה לא כך. בחוגים מסוימים בארה"ב, למשל, המד"ב הוא בהחלט דרך חיים. חבר'ה שאוהבים להיפגש בכנסים, מחופשים לחיזרים ולדמויות אהובות מסדרות מד"ב – בשבילם זוהי דרך חיים. בארץ המצב שונה. אני עוד לא ראיתי כאן קבוצות ומועדונים שעורכים מפגשים כאלה.

–אולי המועדון החדש יפתור את הבעיה.

אולי, אבל אני עדיין לא רואה את עצמי מגיע לכנס כזה בתחפושת של חיזר. זה צד נחמד של המד"ב, אבל זה לא העיקר בעיני. מה שנחמד זה שבכנסים כאלה נוצרים קשרים בין סופרי מד"ב לבין הקוראים שלהם. אומרים שאת ההשראה לספר הבא שלו מקבל הסופר ממעריציו המושבעים, שמבקשים ממנו חתימה על הספר. כז'אנר ספרותי, מד"ב הוא ענף מיוחד מאוד. אני לא חושב שצריך מועדוני חובבים ופולקלור ותחפושות כדי להעריך את התחום הזה. לי מספיק ספר טוב.

–האם אפשר להבין מכך שאתה מעדיף ספרות מד"ב על פני קולנוע או משחקי מחשב?

בדרך כלל כן, למרות שהתחום ממש זועק לשימוש במדיה קולנועית. תמיש יש תאווה לראות את הדמויות שקראת עליהן קורמות עור וגידים, ומצד שני את האכזבה שבאה כשמתברר לך שמה שדמיינת בעצמך בזמן הקריאה היה הרבה יותר מפואר ומוצלח. כמובן שיש גם מקרים אחרים, כמו למשל "אודיסאה בחלל", סרט שהופק על פי סיפור קצר ולא מרשים במיוחד של ארתור קלארק שראה אור בשנת 63'. הבמאי, סטנלי קובריק, לקח את אלמנט האבן השחורה, שסביבו נע הסיפור של קלארק, ויצר סרט מרתקת. בניגוד לסרטים אחרים שראיתי, שמביאים פתרון חד־וחלק ולפעמים קצת שטחי, הסרט מותיר תחושה טובה של מסתורין בלתי מובן. זה יכול לקרות רק אם יש באמת שילוב מוצלח בין כותר טוב לבמאי מבריק.

–איך התחיל הרומן שלך עם המד"ב?

מעולם לא הייתי הילד שכל עולמו מתנהל סביב המד"ב. קראתי הרבה יחסית, אבל זה לא העסיק אותי 24 שעות ביממה. התחלתי עם היינלין, אסימוב וקלארק, ו"מחר כפול תשע" של אסימוב היה אחד הספרים האהובים ביותר עלי.

–למה זה קסם לך יותר מסוגים אחרים של ספרות?

מד"ב הוא לא דת. בבסיסו עומדים ראש פתוח והקשבה לדעות ורעיונות חדשים. אני אוהב את האלמנט המדעי ואת האלמנט הספקולטיבי, שמכניס לתודעה שלך רעיון שאולי יתגשם יום אחד. כנער אהבתי את השעשוע האינטלקטואלי, מסעות בזמן, תרגילים לוגיים ודברים אחרים שקשורים לאלמנט המדעי, לא הפנטסטי.

–מה אתה מחפש בספר מד"ב?

ראשית את המרכיב הספרותי, שהופך רעיון למשהו קריא וזורם. אחר כך באה האמינות המדעית, או לפעמים, האבסורד המדעי. כאשר יש איזון בריא בין שני המרכיבים האלה, נוצר ספר מד"ב טוב. הרבה ספרים מתפשרים רק על אחד המרכיבים האלה. יכולים להיות בהם רעיונות "מדעיים" מבריקים וצד ספרותי חלש. כמובן שקורה גם ההיפך, ולכן כתיבת ספר מד"ב היא הרבה יותר קשה מכתיבת כל ספר אחר.

–מתי ואיך התחלת לערוך את "פנטזיה 2000"?

לעיתון הגעתי בגיל יחסית מבוגר. אשתי הכירה לי ידיד טוב שלה שגם הוא היה חובב מושבע של מד"ב, והתחלנו לגלגל את השאלה למה אין בארץ מגזין מסודר של מד"ב. היינו ירוקים לגמרי. איש מאיתנו לא ידע מה זו הוצאה לאור, עריכה ושאר בעיות ההפקה של עיתון. גייסנו עוד חבר, חובב מדע שהיה גם איש עסקים, שאפילו מכר את האוטו שלו כדי לממן חלק מההפקה. בזמנו זה נראה לנו טבעי. היום, במבט לאחור, זה נראה לי מאוד נועז ומאוד מאיבי. החלטנו ללכת בגדול. רצינו ש"פנטזיה 2000" לא יהיה פאנזין או מגזין קטן, אלא עיתון רציני עם תפוצה גבוהה, רמה גבוהה, נייר באיכות טובה ותוכן רציני. הצד הכלכלי לא שיחק בכלל. מה שקיבלנו ברוב שנות הפעילות של העיתון היתה בעיקר חדוות יצירה. כסף כמעט לא ראינו ממנו, למרות שהגליון הראשון נמכר ב־6,000 עותקים. אחרי זמן מה דעכה ההתלהבות מן העיתון, אבל אני גאה במה שהוא תרם לקידום המד"ב בישראל בתקופה שבה פעל.

–האם יש עתיד למד"ב ישראלי?

אין שום סיבה שלא יהיה. בסך הכל, זאת לא ספרות שפונה רק לקהל מקומי.

למרות הנסיון שלו להציג את עצמו כאיש מנותק מההוויה המד"בית, אהרון האופטמן הוא אחד האנשים בעלי הידע המקיף ביותר בתחום, ולא נותר לנו אלא לקוות שהוא ימשיך לתרום את חלקו גם בימים אלה, כשהעתיד כבר ממש בפתח. ■

אבנר פרידמן

עיצוב: אדם כהן

רחוק מאיתנו

מי שמשתעמם לשמוע את אותם השמות בכל פעם שמדברים על סדרות טלוויזיה עתידניות ("מסע", "בבילון 5", "DS9") יכול למצוא ניחומים בעובדה שבארה"ב משדרים כבר את הדור הבא

כמה סדרות מדע בדיוני חדשות שובצו בלוח השידורים בטלוויזיה בארה"ב בחודשים האחרונים, והן זוכות להצלחה מרובה ולחוג מעריצים מתרחב והולך.

הראשונה שבהן היא "החלל: למעלה ומעבר לזה". העונה הראשונה שלה משודרת כעת בארה"ב, ועוד לא החלו בצילומי העונה השניה. העלילה מתרחשת במאה ה־21, ותושבי כדור הארץ חיים סוף סוף בשלום זה עם זה, בפעם הראשונה בהיסטוריה של המין האנושי. 150 שנות מחקר של היקום שעברו ללא תוצאות חד משמעיות על קיום חיים אחרים בחלל, יצרו תחושה שהמין האנושי על כדור הארץ בודד ביקום.

כדי לפתור את בעיית פיצוץ האוכלוסין הבלתי נמנעת, התחילו אנשי כדור הארץ ההרפתקנים יותר ליישב כוכבים אחרים במערכת השמש. כשכוח לא מוכר של יצורי־חלל תוקף את המושבות וטובח במתיישבים נכנסים תושבי כדור הארץ למלחמה שבה הם צפויים, כמובן, להפסיד. בקווים הקדמיים של המלחמה עומדת פלוגה מיוחדת של צעירים שרק סיימו טירונות בצבא החלל של ארצות הברית. טייסי הפלוגה לומדים לרחוש אמון זה לזה מתוך ידיעה שללא עבודת צוות מעולה, נגזר דינם להישמד. שוב ושוב הם מוכים על ידי המציאות הקשה של המלחמה, שתוצאותיה עלולות למחוק את המין האנושי מעל פני האדמה.

המלחמה היא רק חלק קטן מהסיפור. את הסידרה מאיישים עוד גיבורים ועוד עלילות מקבילות. עוד מידע, תמונות, סיפורים ומדריכי פרקים ניתן למצוא באינטרנט.

http://www.foxnetwork.com/Prime/FoxFaves/Space/XmdCtr/Recon/index.htm

מציאות פופולרית

הסידרה החדשה השניה היא "VR.5", אחת הסדרות הבודדות שהצליחו להתפרסם גם מחוץ לארה"ב עוד בטרם הסתיימה העונה הראשונה שלהן. הפרק הראשון שלה שודר בארה"ב לפני ארבעה חודשים, וחלק גדול מהצלחתה נובע מעיסוקה בנושא פופולרי במיוחד, שגם מצטלם טוב: מציאות מדומה.

סינדי בלום, אשה עם מיומנויות הדמיה מופלאות, מגלה בטעות שאחד מחבריה לעבודה, שאליו היא נמשכת, הוא למעשה רוצח סידרתי. לאחר שגילתה בטעות את סוד יכולתה הווירטואלית לארגון מסתורי שנקרא "הוועדה", היא מקבלת ממנו הצעת עבודה שהיא אינה יכולה לסרב לה.

"Voyager" עוברת את מבחני הקבלה

"Voyager" היא סידרת ההמשך החדשה והמבטיחה של "מסע בין כוכבים" האגדית. זוהי הסידרה הראשונה בסאגה המתמשכת שנעשתה ללא עזרתו של ג'ין רודנברי (יוצר "מסע בין כוכבים", שנפטר לפני כמה שנים). אחרי עונת שידור שלמה נראה שעברה בהצלחה את מבחני הקבלה של קהל הצרכנים.

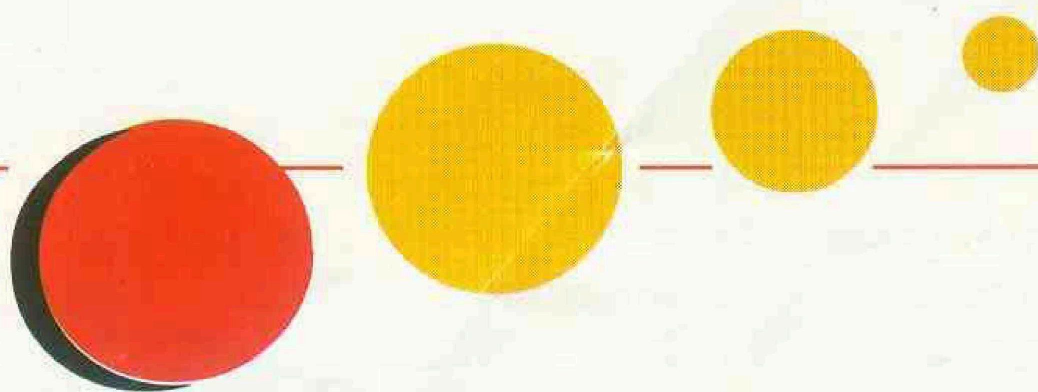
במרכז הסיפור עומדת חללית חדשה, ה־Voyager, בפיקודה של קפטן ג'אנוויי. לאחר שיגורה של החללית ממקום עגינתה ב"חלל עמוק 9", היא מגיעה ל"באד־לאנדס", מרחק 70 אלף שנות אור בקצה השני של הגלאקסיה. משימתם של אנשי החללית היא להציל כוכב שנמצא בסכנה באותו איזור, וכדי להצליח בכך עליהם להרוס את האפשרות היחידה שלהם לחזור אי פעם הביתה. קפטן ג'אנוויי מחליטה להציל את הכוכב ולהשמיד את מסלול החזרה, והחללית מתחילה לחפש דרך אחרת להגיע הביתה. ללא דרך כזו יארך המסע כ־75 שנים, ובמהלכו יגלה הצוות חיים וציוויליזציות חדשות ויגיע למקומות שאליהם לא הגיע אף אדם מעולם.

לנו נותר רק לעקוב אחר לוחות השידורים של תחנות הכבלים המקומיות והזרות ולקוות שחלק מהכל־טוב הזה יגיע גם לכאן. ■

עיצב וכתב: אדם כהן

איך לראות עולם





אינטרנט



עם שני טכנולוגיות

טלפון: 03-6391288, פקס: 03-6391287

סינמה בלש



לא כל מה שזז על מסך הוא משחק מחשב. הקולנוע היה שם קודם, וסביר להניח שכמה מסרטי הפעולה החדשים ישפיעו גם על מסכי המשחקים שלנו

יש כל כך הרבה חידושים בכל הקשור למה שמתרחש על גבי המסכים הקטנים שלנו, עד שאנו שוכחים לפעמים את חידושי המסך הגדול, הלא הוא מסך הקולנוע. לא כל מה שזז על מסך הוא משחק מחשב, אבל סביר שכמה מסרטי הפעולה החדשים ישפיעו גם על משחקי המחשב. אין לכם מה לדאוג. לא נזכיר כאן דרמות בריטיות משעממות על תככים ומזימות בבית המלוכה, וגם לא סרטי תעודה מייגעים על חיי האהבה של צבי היערות. במקום, נעדיף להתמקד במדע בדיוני, פעולה, מתח, אימה, אנימציה ממוחשבת ואולי איזו קומדיה חביבה.

רק אחד מהסרטים שאסקור כאן כבר מציג בבתי הקולנוע בארץ, ולשאר לא נותר לנו אלא לחכות בסבלנות. כרטיסים, כשיגיע הזמן, תוכלו להשיג בקופות.

כבר כאן

"HEAT" (חום) הוא הסרט החדש והמדובר של שניים מהכוכבים הגדולים של עשרים השנים האחרונות: רוברט דה־נירו ואל פצ'ינו, שמשתפים פעולה בסרט מתח ופעולה מצוין וארוך (כמעט שלוש שעות). פצ'ינו הוא השוטר, דה־נירו הוא הגנב, ולשניהם אין משהו אחר בחיים חוץ מהעבודה, כך שכלום לא יעצור אותם, עד הסוף המר. אקשן קצבי, דיאלוגים שנונים ואפילו תפקיד משנה של ואל קילמר. ככה זה כשהגדולים משחקים בשוטרים וגנבים. מומלץ.

בקרוב אצלנו

"FROM DUSK TILL DAWN" או, בתרגום מילולי "משקיעה לזריחה", הוא הדבר הבא מבית היוצר של הגאון ההוליוודי התורן, קוונטין טרנטינו. הפעם חרג טרנטינו מסגנון סרטי הפשע המאורגן שלו, ובחר דווקא לעשות סרט ערפדים אלים ומקאברי, המתרחש במקסיקו של ימינו. את תפקיד הבמאי לקח על עצמו רוברט רודריגז, שביים את "דספרדו" המצוין, וטרנטינו מקבל את הקרדיט על תסריט, הפקה ומשחק. לצידו משחק גם ג'ורג' קלוני מ־"ER", ג'ולייט לואיס ("רוצחים מלידה") וחברו הקרוב של טרנטינו, הרווי קייטל. דבר אחד בטוח: דראקולה זה לא.

ג'ון טראבולטה (שחייב לטרנטינו הרבה את הקאמבק שלו) יככב לצידו של כריסטיאן סלייטר ב"חץ שבור": סרט מתח ופעולה המספר על טייס קרב בכיר בשירות החשאי של ארה"ב (טרבולטה) שגונב שתי פצצות גרעיניות במהלך טיסת העברה, ומאיים להשמיד חצי יבשת אם הממשל לא ייכנע לדרישותיו. היחיד שיודע את מיקומו ויכול לעצור אותו הוא טייס המשנה (סלייטר), והמירוץ נגד השעון מתחיל. הרבה פיצוצים ואקשן אווירי מורט עצבים, בסרט שהמילה הכי מתאימה כדי לתאר אותו היא: בום!



אמנות סרטי המנגה (סגנון אנימציה יפני שפיתחה חברה ענקית באותו שם) צוברת תאוצה רבה בשנים האחרונות, ולאט לאט מקבלת את הכבוד המגיע לה. למרות שמדובר בסרטי אנימציה, חשוב להדגיש שלרוב אלה (לא) סרטי ילדים, מפאת רמות האלימות והמין הגבוהות יחסית שלהם. "GHOST IN THE SHELL", סרט מנגה עתידני חדש באורך מלא, מגולל את סיפורו של "אדון הבובות", פושע מחשבים מתוחכם, הנמלט מרובוטית חצי אנושית שעובדת עבור שירות הביון היפני. מושגים כמו "סייברספייס" ו"מציאות מדומה" הם מילות המפתח של הסרט, שהפסקול שלו כולל יצירות חדשות של U2 ו־בריאן אינו.

לבסוף, הסרט עם השם המוזר ביותר של הזמן אחרון, "12 קופים", יפגיש את ברוס ויליס ואת אליל הבנות בראד פיט בסאגה מדע־בדיונית־עתידנית: בעוד כמה עשרות שנים, 99 אחוזים מכלל אוכלוסיית כדור הארץ תימחק מעל פני האדמה כתוצאה מווירוס קטלני ששוחרר לאוויר על ידי כת צבאית קיצונית. האחוז הנותר חי מתחת לפני האדמה בעולם אפל, ללא כל תקווה לחזור למעלה. בעצם, יש רק תקווה אחת: לחזור לעבר ולנסות לתקן את המעוות. המשימה הקריטית הוטלה על אסיר מסוכן (ויליס) שאין לו מה להפסיד. עד כאן הכל מובן, אבל העניינים מסתבכים כאשר מכונת הזמן מתקלקלת, וויליס מוצא את עצמו מקפץ בין העבר להווה בדרך שלא היתה מביישת את "בחזרה לעתיד".



הדבר הבא

* גל גדול של סרטי המשך מאיים להטביע אותנו בשנתיים הקרובות. לפי מקורות שונים, "פארק היורה 2", "ספיד 2" ו"הנוסע השמיני 4" נמצאים בשלבי הפקה מוקדמים.

* כמו כל חברה, גם חברות הסרטים גילו את הפוטנציאל האדיר של האינטרנט בכל הנוגע לקידום מכירות ופרסום, ופתחו אתרים משלהן. הנה כמה כתובות: WWW.MIRAMAX.COM, ו־WWW.MCA.COM.

גלישה נעימה, ובחודש הבא יתארח כאן "מכסח הדשא 2". ■

דורון פרידמן

מתעדים את הסייברספייס

ריק סמולאן עומד בראש פרויקט תיעוד בזמן אמיתי של 24 שעות במרחבי הסייברספייס. עד כה התקבלו באתר שלו סרטים דיגיטליים של יותר מאלף צלמים מ־27 ארצות. בינתיים זה קצת יומרני, אבל הכוונה טובה

הפרצופים שמאחורי הלוגונים, אלה שמאיישים את הסייברספייס מדי יום ביומו, תועדו החודש בפרויקט מיוחד בשם "24 שעות בסייברספייס", שנערך, איך לא, באינטרנט. התאריך 8 בפברואר נבחר באופן אקראי על ידי ריק סמולאן, שריכז את הפרויקט, ליום שבו ישלחו צלמים מכל רחבי הרשת חומר שצולם באותו יום אל מפעילי האתר, שהזרימו את הצילומים אל האתר בזמן אמיתי.

בדיעבד התברר שזהו הפרויקט הצילומי הגדול ביותר שנערך אי פעם ברשת: יותר מאלף צלמים מ־27 ארצות העבירו צילומים בפורמט דיגיטלי אל המערכת, שלא לדבר על הספונסרים הכבדים שתמכו בו. ברשימה הזו אפשר למצוא שמות כמו קודאק, סאן מיקרוסיסטמס, אדובי, נטסקייפ קומיוניקיישנס ועוד.

חבר'ה, מי רוצה להצטלם?

סמולאן, הפלפל בתחת של הפרויקט, גייס יותר ממאה צלמי עיתונות מקצועיים ופנה לעוד אלפי חובבים בבקשה שיתעדו אירוע שקרה באותו יום, שיתמקד בנושא "איך משפיע הסייברספייס על חיי".

"זה לא היה קל", מספר סמולאן לשבועון "בילבורד". "כבר ב־95' פנינו דרך הרשת לאנשים שיכתבו לנו אם יש להם סיפור מעניין שהם חושבים שנרצה לתעד. כדי לאתר את המשתתפים הפוטנציאליים העסקנו כמה עיתונאים מקצועיים במשך שלושה חודשים".

גם את התמיכה הטכנית הכבדה שנדרשה על מנת להעביר את הפרויקט בשלום לא היה קל להשיג. סמולאן פנה אל כל אחד מהספונסרים בבקשה שיספק תמיכה בתחום שבו הוא מצטיין: גראפיקה לאדובי, תקשורת לנטסקייפ וכו'. הוא דאג לכך שאיש מנותני החסות לא יתחרה זה בזה באותו תחום, ובסופו של דבר הצליח לגייס צוות תמיכה מפואר.

להקות רוק ומדיטציה

חומרים מצולמים התקבלו מנזירים בודהיסטים בתאילנד, ממשתתפים בקרנבל המרדי־גרא שנערך בניו אורלינס מדי שנה, מעשרות בתי ספר, בעיקר בארה"ב, מנכים ששיקמו את עצמם, משומרי איכות הסביבה, בעצם ממי־לא. סמולאן פנה גם למוזיקאים שרוצים להיחשף בפורמט הזה, כשהוא מגביל את הכניסה למוזיקאים אלמונים בלבד.

THE MERMEN, להקה אלמונית מסן פרנסיסקו, השתתפה בפרויקט ונהנתה מתיעוד מצולם ומוקלט של החומר שלה, ששודר LIVE ברשת. "לא יכולנו לסרב לאפשרות שמישהו ביפן פתאום יראה אותנו, יידלק ויחתים אותנו על חוזה של מיליונים", אומרים חברי הלהקה.

בסופו של דבר יתועדו תוצאות הפרויקט על גבי סי.די.רום, בספר ובתוכנית טלוויזיה דוקומנטרית. ב־17 במרץ יהפוך האתר לאתר של קבע, ועד אז ייאספו בו עוד ועוד חומרים מצולמים. סמולאן אומר שבזמן הזה צפויים להגיע יותר מ־9,000 סרטים, שיפורסמו בתאריך היעד.

צריך להודות שמעבר לרעיון הנחמד, המתקדם והחיובי, מבחינה ויזואלית הרשת עוד לא הגיעה לתנאי צפייה ראויים, וחבל, אבל כאן שוב דורכים על היבלת הישנה: היי־טק היי־טק, אבל למה צריך לחכות חצי יום כדי להשיג קו, או להשתמש בכל כך הרבה דמיון כדי להשלים את הפרטים החסרים בתמונות המצולמות? פתרונות – בעתיד (הקרוב, אנחנו מקווים). הכתובת, למי שרוצה לבקר: http://www.cyber24.com.

עוד בידור ברשת

● רשת הטלוויזיה האמריקאית הציבורית WNET מתרחבת אל האינטרנט. החודש היא פתחה אתר שבו משודרות כמה תוכניות מקוריות שהופקו במיוחד עבור הרשת, העוסקות בעיקר במוזיקה. בימים אלה משודרות שם, למשל, תוכנית עם חצוצרן הג'אז הידוע ווינטון מרסליס, תוכנית עם הפסנתרן ג'יימס הורנסבי ותוכנית לענייני תרבות בשם "סיטי ארטס" (http://www.wnet.org.com).

● תוכנית הטלוויזיה (המשודרת מדי פעם גם בכבלים אצלנו) E ENTERTAINMENT מאחדת כוחות עם רשת המחשבים C/NET. השתיים מתכננות לפתוח ברשת אתר שבו יובאו ראיונות עם סלבריטאים וחדשות מעולם הבידור, ממש כמו בתוכנית הטלוויזיה. הכניסה לאתר תתאפשר מאמצע 96', ותהיה בחינם.

● גם עולם העיתונות הכתובה לא מתעלם מהפוטנציאל של הרשת: קבוצת העיתונות טיימס־מירור רכשה החודש שירות און־ליין בשם הוליווד און־ליין, ואילו מגזין המוזיקה "רולינג סטון" העניק רשיון לזכיין בשם Virtual Entertainment שייצר עבורו סי. די. רומים בעלי תכנים מוזיקליים. ■



עדן לוין

פינה מלאכותית

סוף העליונות האנושית??

כמה מחוקרי הבינה המלאכותית הגיעו כבר מזמן למסקנה שתחרות בין אדם למחשב בשחמט היא מיותרת כמו תחרות בין אדם רץ לבין טיל בליסטי, למרות ששניהם עושים אותו דבר - נעים ממקום למקום

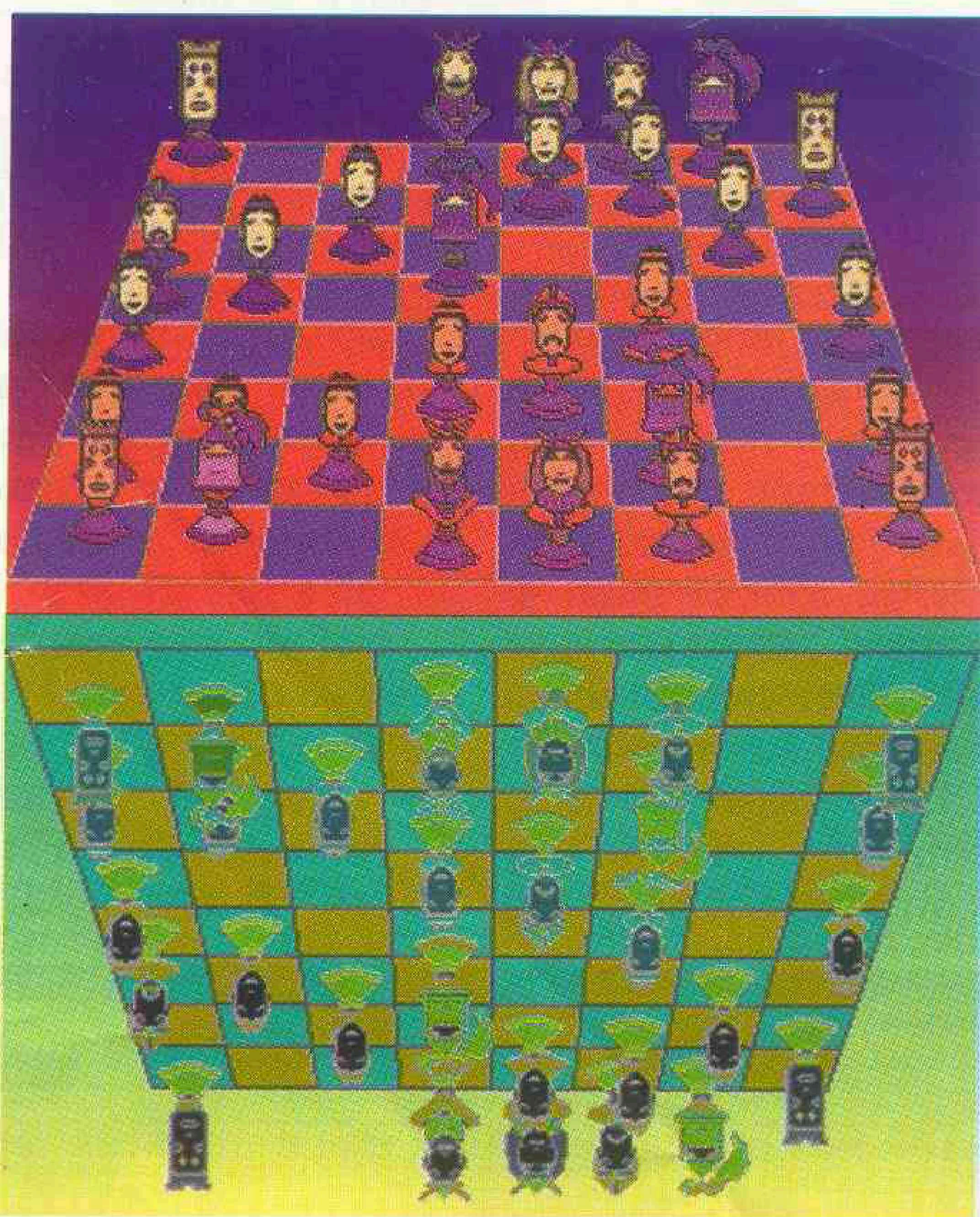
תוך כתיבת שורות אלה מתמודד אלוף העולם בשח, גארי קספארוב, נגד מחשב השח "כחול עמוק". העיתונים כבר מדווחים על סוף עידן העליונות האנושית בשחמט – אם לא בתחרות זו, בתחרות הבאה.

אם ינצח קספארוב, יצהלו כל העיתונים על נצחון רוח האדם על המכונה חסרת הרגש. אם ינצח המחשב, אין שום סיכון בנבואה שהרבה אנשים ישנו את דעתם על המשחק ויחליטו שלא דווקא הוא מה שמייחד את בינת האדם מול "בינת" המחשב. אפשר לראות זאת כהתחמקות מהתמודדות עם שאלות קשות, אבל אפשר גם למצוא טיעונים טובים שיצילו את כבודנו האבוד:

החשיבה בשחמט היא בתחום צר ומוגבל

משונה לומר זאת על תחום שכדי להצליח בו צריך להכיר מאות פתיחות, אלפי וריאנטים ואלפי משחקים, אך סך כל הידע השחמטאי האגור בראשו של רב־אמן בשח עדיין קטן מהידע שלו על אנשים ומקומות שהוא מכיר, ואירועים בעברו. כל התהליכים בשח מוגבלים ל־64 משבצות, מספר סוגי כלים ומספר חוקים. כבר נאמר לא פעם שבכך מתמצה יופיו של המשחק. לעומת זאת, החשיבה האנושית מתרחשת בדרך כלל על מגרש משחקים גדול הרבה יותר, עם מספר ענק של כלי משחק וחוקים המשתנים מרגע לרגע בצורות לא ברורות. על מגרש משחקים זה עוד לא ראינו את המחשב עושה אפילו תרגילי חימום, שלא לדבר על כניסה למשחק.

בהקשר זה, מעניין לציין שכבר עכשיו יש עליונות ברורה למחשב ב"משחקי בזק" – משחקי שח שבהם מוקצב זמן קצר מאוד למחשבה. נראה כי ככל שנצמצם את הזירה, למחשב יש סיכוי גדול יותר לנצח.



חשיבת האדם, אפילו בשח, שונה מחשיבת המחשב

אפילו רבי־אמנים בשח מדווחים כי הם רואים בדרך כלל רק חמישה־שישה מהלכים קדימה. חוזה ראול קפבלנקה ניצח פעם במשחק על ידי כך שהזיז את מלכו משבצת אחת כדי למנוע מענה של היריב כעשרה מהלכים קדימה, ומבצע זה זכור לדורות. IBM טוענים כי "כחול עמוק" מחשב 40 מהלכים קדימה. אם כך, איך לא ניצחו המחשבים כבר מזמן? לאדם יש כנראה יכולת לסווג מיידית מצב משחק כ"טוב" או "לא טוב", כאשר מחשב יצטרך לצפות עוד מספר רב של מהלכים כדי להחליט אם המצב טוב.

לפני כמה שנים בוצע ניסוי פסיכולוגי שתמך ברעיון זה. מספר מצבי שחמט הוצגו לאמני שח ולאנשים בעלי ידע מועט בשח, ולאחר מכן הוסתרו. השחקנים התבקשו לשחזר את המצבים, ומובן שאמני השח זכרו את המצבים טוב יותר. הממצא המעניין היה כי כאשר טעו אמני השח, המצב שהם שיחזרו היה דומה קונספטואלית למצב המקורי אפילו אם טעויות השחזור היו גדולות יחסית. בניגוד להם, טעויותיהם של המתחילים הביאו למצבים משוחזרים שהיו לפעמים קרובים מאוד למצב המקורי – למשל, טעות קטנה במיקום כלי אחד – אך שונים מאוד מבחינת הניתוח השחמטאי.

ממצאים כאלה רומזים כי חשיבת האדם שונה מחשיבת המחשב, אפילו כאשר שניהם מתנהגים כלפי חוץ באותה צורה (משחקים שח לפי כללים מוסכמים). אם כך, אין שום דמיון בין התהליכים הפנימיים של שחקן השח האנושי לבין התהליכים הפנימיים של המחשב: האדם חושב, והמחשב "טוחן". התחרות בין אדם למחשב בשחמט היא מיותרת כמו תחרות בין אדם רץ לבין טיל בליסטי: שניהם נעים ממקום למקום, אבל אין משמעות להשוואה.

יש משחקים יותר קשים משח, ובהם האדם מנצח

היפנים גאים – בצדק, לדעתי – בתרבות משחק ה"גו". גאווה זו רק תגדל אם יביס המחשב סופית את האדם בשח. בגו יש רק סוג אחד של כלי ומספר קטן מאוד של חוקים, אבל מספר משבצות גדול הרבה יותר מבשח. נראה שקשה הרבה יותר לתכנת מחשב שישחק גו ברמה אנושית, מאשר לתכנת שח ברמה אנושית. ההישג הטוב ביותר של מחשב גו עד היום היה בנצחון מול מומחי גו בני 9־10, כאשר המחשב התחיל עם "פור" של 13 אבנים. הקושי נובע אולי מכך שמשחק הגו דורש רמה גבוהה יותר של ניתוח אסטרטגי, מול הניתוח הטקטי המשמש את רוב תוכנות השח. יתכן שלאחר נצחון המחשב בשח יפנו מתכנתי המשחקים לפיצוח בעיות הגו. יהיה מעניין לראות מה יתפתח שם.

מקור טוב למידע על גו נמצא ב – www.math.uio.no/faq/games/go-faq.html

איפה העליונות של המחשב בתחומים אחרים?

מוזר לדבר על "סוף העליונות" אם המחשב עדיין מתקשה אפילו בזיהוי אנשים לפי תמונותיהם. אם המחשב הצליח בשח בעודו מתקשה בדברים כל כך פשוטים, המסקנה היא כי משחק השח אינו דוגמה טובה לקושי בהגעה לבינה מלאכותית. לדעה זו הגיעו רוב חוקרי הבינה המלאכותית שזנחו את תחום השח כבר מזמן.

ההצלחה של המחשב בשח הושגה עם התפתחות יכולת חישוב אדירה המסוגלת לבדוק בשניה אחת עשרות מיליוני מצבי משחק. האם עליונות המחשב על האדם היא בכוח החישוב? במאמר הבא אטען שדווקא עליונות האדם נובעת מכוח חישוב עדיף – אל תצפו שאהיה לגמרי עקבי. ■

ישראל בנימיני

בעת סגירת הגיליון קיבלנו את תוצאות התחרות. "כחול עמוק" ניצח את קספארוב בסיבוב הראשון מתוך שישה. המין האנושי ניצל. צבי ינאי צופה שעד סוף המאה המחשב ינצח את האדם. ומה אז?

סריקה

אינטרנשיונל דטה קורפוריישן ישראל:
בכשליש מבתי האב בישראל יש מחשבים ביתיים – המעבד השליט – אינטל 486

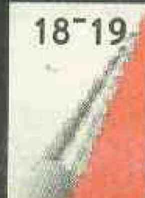
להלן מספר נתונים מן הסקר:

- על פי המדגם, מותקנים בישראל (נכון לחודשי הסקירה) 440,000 מחשבים אישיים, בכ־410,000 בתי־אב (בישראל כ־1.2 מיליון משקי בית).
- לפיכך, שיעור החדירה של מחשבים ביתיים הוא 34%.
- בכ־5.6 אחוז מהבתים מותקנים שני מחשבים. ב־1.4 אחוזים - שלושה.
- כרבע מהנשאלים רכשו את המחשב האישי במהלך 1994 או 1995.
- 96% מן המחשבים הם מתוצרת יבם או תואמי יבם. 2.4% הם מחשבי אפל מקינטוש והיתרה (1.5%) מתוצרים אחרים.
- מקורות המידע החשובים ביותר למשתמשים הביתיים בנושא מחשבים הם חברים או עמיתים לעבודה. חשיבות מועטה מייחסים המשתמשים הביתיים למידע המופץ באמצעי התקשורת, תערוכות ולמידע המופץ בדיוור ישיר על ידי המפיצים.
- המעבד השליט (בעת עריכת הסקר), הפועל בכמחצית המחשבים האישיים הביתיים הוא אינטל 486 (כמחצית מכלל המחשבים).
- ל־87.5 אחוזים מן המשתמשים הביתיים יש מסך צבעוני.
- מעבד תמלילים הוא מוצר התוכנה היישומית הנפוץ ביותר בבתים: לכ־80% מהמשתמשים יש מעבד תמלילים.
- 87% מהמשתמשים הביתיים מחזיקים לפחות במשחק מחשב אחד.
- כשליש מהמשתמשים הביתיים מפעילים את המחשב יותר מ־15 שעות בשבוע.
- 46% מהמשיבים לסקר טענו כי הילדים מנצלים את המחשב ב־91 עד 100 אחוזים מן הזמן.
- כמחצים הנסקרים מרוצים מאוד מן המחשב האישי שברשותם. רוב הלא־מרוצים ציינו כי המחשב שברשותם ישן. 6.5% הודו כי הם אינם מרוצים בגלל חוסר ידע בשימוש במחשב.
- רוב המשתמשים הביתיים היו רוצים לראות שיפור עתידי בהורדת העלויות של רכיבי חומרה ותוכנה כגורם החשוב ביותר עבורם. במקום השני: שיפור תרומת המחשב לחינוך וללימוד.

סביבת חלונות 95 של מיקרוסופט

- 50 מיליון עותקים כבר נשלחו לחנויות
- 100 מיליון משתמשי סביבת חלונות בעולם כיום
- שפות בהן ניתן יהיה לעבוד לעבוד בסביבת חלונות: 30
- מספר התקליטונים להתקנת סביבת חלונות 95: 13 (או סי.די.רום אחד)
- תוכניות שנבחנה התאמתן לסביבת חלונות 95: יותר מ־2,500
- מספר התווים שניתן לכלול בשם קובץ של סביבת חלונות 95: 225
- המספר המשוער של ספרי הדרכה לסביבת חלונות 95: 450
- שנות אדם שהושקעו בפיתוח: 293
- תינוקות שנולדו לחברי צוות מיקרוסופט במהלך הפיתוח: 63
- משקל הפופוקורן שצרך הצוות: 2,188 ק"ג
- אנשים שבחנו גירסאות מוקדמות: 50,000
- מספר הכתבים שהיו בהכרזה ב־24 באוגוסט: 600
- בפולין שכרו מקדמי המכירות צוללת כדי להדגים איך נראה עולם בלי חלונות
- הערכת ההשקעות העתידיות של מיקרוסופט וחברות אחרות בשיווק עד סוף שנה זו: מיליארד דולר

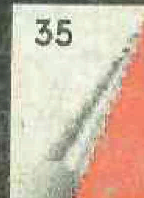
הדף השחור של אנטי



למי האפילו המסכים

לגבי ההגדרה מה "הוגן" ומה לא, אפילו אם היה חוק מוגדר ומפורט בנושא, מדוע שחוק זה יהיה אמריקאי? מדוע לא החוק האיראני שקובע שתמונת אישה ללא רעלה או כתבת תמיכה בסאלמאן רושדי הן חטא? אפילו בישראל ישנם חילוקי דיעות מה גס יותר: תמונת אישה או הצהרה שעל רבין ז"ל חל "דין רודף". הואיל ויושבי האינטרנט הם אזרחים של מדינות שונות ובעלי רקע תרבותי שונה, כמעט לכל מילה או תמונה המתפרסמות שם יימצא לפחות קורא אחד שיזדעזע עד עמקי נשמתו מאותו פירסום. הנסיון להקים מנגנון צנזורה בינלאומי הוא מגוחך ביומרנותו (ונוגד, במקרה, את החוקה האמריקאית אם זה בכלל מעניין את האיראנים שביניכם). מעבר לדיונים פילוסופיים, אין שום דרך לאכוף חוק כזה: אם אסור להציג משהו באתרים אמריקאים, מדוע לא באתרים טייואניים? לא מדובר באופרציה מסובכת במיוחד.

הגיע הזמן שאנשי "הסדר הישן" יבינו: ההגנה היחידה מפני פירסום חומר היא שאיפה לחוסר עניין ציבורי בו. כל מה שצריך כדי להפוך מידע לפופולרי הוא נסיון לעצור אותו. בינינו, כמה אתרים פורנוגרפיים אתם מכירים ששוה באמת לצפות בהם?



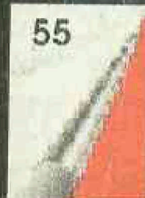
מה שיותר כחול יותר עמוק

לא יצא לי עדיין לשחק ב־DukeNukem אבל נראה לי (ולא רק בגלל הנימה הפורנוגרפית) שאחרי שלקיתי באלרגיה קשה לתואמי DOOM, זה יהיה נסיון השיקום הראשון שלי. ההישג של חברת Id היה ביצירת המנגנון שמאפשר תנועה בחלל וכיסוח חפצים בו. מאז, עבר זמן רב עד שמישהו עלה על הרעיון המבריק של שילוב עלילה לא באנאלית בעולם כזה. גם סרט הצלולויד המסחרי הראשון היה צילום של איש מתעטש (תתפלאו, אבל זה היה להיט). אבל עבר פחות זמן לפני שהתחילו לצלם בטכניקה זו סיפורים עלילתיים. מזל טוב.



מזימה אנטי עב"מית • האמת מאחורי תיקים באפילה

בכתבה אחת מסבירים לנו ש"תיקים באפילה" היא סידרה המבוססת על סיפורים אמיתיים. הכתבה השניה מזהירה אותנו מפני השקריות שבתוכן פרקי הסידרה. מאלדר, גיבור הסידרה, מאמין ש"האמת נמצאת שם באיזשהו מקום". באיזה עמוד נמצאת האמת הפעם? התשובה (לדעתי) היא שהצב השלישי שיקר. פרטים נוספים על האמת המוחלטת תמצאו ב־ www.tcp.co/~prime8/RAW



מתעדים את סייברספייס

עוד סערה (עתירת תקציב) בכוס מים. למי שעוד לא ידע, לא רק שהאינטרנט קיים, אלא שאפילו מחוברים אליו אנשים בשר ודם עם פרצופים וסיפורים אישיים. יש לי חדשות בשבילכם: גם מערכת הטלפון היא כזו. מדוע שלא תרימו את השפופרת, תחייגו מספר אקראי, ותכירו אדם חדש ונפלא?

נמרוד קרת